COMIQUEANDO EXTRA

FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$ 8.50
JUL - AGO 2008

ADVERTENCIA: ESTE NO ES EL Nº 2 DE HEROES. ACA HAY NOTAS QUE SE PUEDEN LEER

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO COMICS
C.R.G COMIC RELEASE GROUP

HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE

ARIEL LOPEZ V.
MAURO MANTELLA
DIEGO GRECO
MAURO LIRUSSI
JUAN CAMINADOR
WALTER RODRIGUEZ

LA MANO SE PONE DARK PARA EL CABALLERO DE LA NOCHE

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
ISSN 1669-3329

¡MÁS DE 250 FIGURAS ENTRE DC DIRECTS Y MARVEL LEGENDS Y TODAS LAS NOVEDADES EN BLISTER A TU DISPOSICIÓN!

DISEÑO GRÁFICO: darmedia.com.ar

¡VISITÁ NUESTRA WEB CON MÁS DE 2500 PRODUCTOS ONLINE!

DVDS | ACTION FIGURES | ARTBOOKS | MOUSE PADS | COLGANTES PARA CELULARES
FIGURAS DE PVC COLECCIONABLES | LLAVEROS | PELUCHES | POSTERS | MANGAS
REMERAS | MARVEL LEGENDS | DC DIRECTS | STAR WARS | MYTH CLOTH Y MÁS...

NEOTOKYO
ANIME & TOYS STORE

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3084
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

Siempre tengo la sensación de que cuando escribo en la Comicu le estoy hablando a un amigo que está del otro lado, y me parece que este es el lugar más válido para permitirme esta reflexión.

Como calculo que para esta altura todos sabrán, en los últimos meses la editorial pegó un estirón y sumamos algunas nuevas revistas, las cuales si bien tienen similitudes entre sí, apuntan con bastante claridad a públicos y diferentes. Sobre ese punto me quiero detener.

¡Qué jodido es complacer a todo el mundo!! Sé que es algo imposible, pero por lo general uno trata de arrimar a un término medio, pero cuando cambiás de público la cosa se complica, porque lo que acá se aplaude o se pide que vuelva, en el otro medio es puteado y te piden que no esté más. Es muy loco!! Más que nada cuando te cruzás con viejos lectores que, por onda o lo que sea, probaron lo otro y te revindican esas cosas que el público al que dirigiste la revista nueva putea a mansalva.

Entonces es casi como aprender de vuelta, hay que ver cuáles son los gustos de esta gente y empezar a pensar la revista para ellos y no para el público al que estás acostumbrado, una tarea nada fácil. Y como para complicarla un poquito más, ahora estamos preparando un cuarto título donde vuelve a cambiar el target. Esperemos que nuestra onda les cuaje al nuevo target, porque sino me voy a volver loco, generando nuevas personalidades para amoldarme a los gustos de los lectores (como si no tuviera poco con mi esquizofrenia natural).

No sé si se entendió mi punto, pero era más que nada una reflexión en voz alta. Si sobrevivo a esta nueva odisea en la que me embarqué, los espero en dos meses acá... en el Salón de la Justicia.

COMIQUEANDO EXTRA

NOTAS

05. THE DARK KNIGHT
Nueva peli, nuevos dibujos animados y la salvaje amenaza del Joker. Hernán Khatchadourián analiza y anticipa todo lo que pasa y puede llegar a pasar con Batman.

14. MASAKAZU KATSURA
Toda la carrera de uno de los mangakas fundamentales (y más exitosos) de los '80 y '90, analizada obra a obra por Martín Fernández Cruz. Imperdible.

22. TRILLO + ALTUNA
Repasamos las obras de una de esas duplas perfectas, que no debió haberse disuelto jamás, y que le dejó unos cuantos clásicos a la historieta argentina. Escribe Javier Hildebrandt.

28. PEANUTS
La gloriosa creación de Charles Schulz, que revolucionara por completo el mundo de las tiras diarias, bajo la lupa de Andrea Vega. Ilustra Fabián Mezquita

37. ROCO VARGAS
Uno de los personajes fundamentales del boom del comic español de los '80 llega intacto a su 25° aniversario y Fede Velasco y Andrés Accorsi cuentan cómo y por qué. Ilustra Fernando Calvi.

42. HULK
El Gigante Esmeralda viene de más de dos años de impactantes sacudones en sus comicsy hace poquito estrenó nueva serie, nuevos autores y nuevo... color! Roberto Pulitano te saca canas verdes.

SECCIONES

03. EL SALÓN DE LA JUSTICIA
por Federico Velasco.

12. FICHA: THE HEAD
por Julián Crudo.

20. VUELTALMUNDO
Hoy: Holanda, por Fabio Blanco.

33. DESDE ADENTRO
Escribe: Juan Bobillo.

34. ZONA CRÍTICA
No será la mítica Mesa Redonda, pero bueh... Amadeo Gandolfo, Fede Velasco, Martín Fernández Cruz y Sebastián Ballesteros reseñan comics y cartoons con onda, pero sin concesiones.

48. FICHA: VODOO CHILD
por Andrés Accorsi.

49. COMIX TRIP
La historieta es un viaje de ida y esta vez nos guían en el trip al abismo y más allá las impredecibles plumas de Ariel López V., Mauro Mantella, Marcos Vergara, El Bruno, Diego Trípodi, Aleta Vidal y Martín Santos. Confusión garantizada!

STAFF

Editor Responsable
Federico Velasco
Jefe de Redacción
Andrés Accorsi
Jefe de Producción
Javier Hildebrandt
Consejo editorial
Andrés Accorsi,
Javier Hildebrandt,
Martin Fernandez Cruz
y Hernán Khatchadourian

Producción Comercial
Fabrizio Ponzo - publicidad@comiqueando.com.ar

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Legión de Super-Diseñadores Javier Paredes, Javier Hildebrandt, Germán D'Agostino, Matías Depettris, Daniel Acosta y Lucas Varela
Desarrollo Web 2SonCompañía - http://2soncompania.com
Redactores Sebastián ballesteros, Fabio Blanco, Julián Crudo, Amadeo Gandolfo, Roberto Pulitano y Andrea Vega.
Invitado Especial Juan Bobillo
Historietas e Ilustraciones Fernando Calvi, Juan Caminador, Diego Greco, Fernando León González, Ariel López V., Mauro Lirussi, Mauro Mantella, Fabián Mezquita y Walter Rodriguez.
Portada Dibujo de Leonardo Manco. 'Joker' es © DC Comics. 'The Dark Knight' es © Warner Bros.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina. E-mail: correo@comiqueando.com.ar. JUL / AGO 08

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior:
DAPSA - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

KIOSCO
CABILDO
COMICS
CABILDO 2294 ESQ. OLAZABAL CAP.FED
4788-6140
CABILDOCOMICS@YAHOO.COM.AR
ABIERTO DIA Y NOCHE

Batman continúa su guerra contra el crimen en las calles de Gotham. Con la ayuda de un policía y el fiscal de distrito, las cosas parecen ir sobre bati-ruedas pero un nuevo villano emerge y promete hacerle pasar las mil y unas a

The Dark Knight

por Hernán Khatchadourian
(hernank2004@yahoo.com.ar)

Previously on Batman...

En 2005, luego de ocho años sin noticias, finalmente se estrenó una nueva película de Batman. Por suerte, la misma no seguía la continuidad iniciada en forma magistral por Tim Burton y arruinada por Joel Schumacher. Luego de que la fastuosa *Batman y Robin* (1997) fallara miserablemente en recuperar la inversión (en EEUU recaudó 107 millones de dólares contra 125 de inversión), la Warner decidió pensarlo dos veces antes de gastar una millonada en películas basadas en personajes de comics. De esta manera, proyectos como *Superman Lives* de Tim Burton, Green Lantern y Wonder Woman se quedaron varados por años a la espera de un milagro.

Como ya se comentó en el *Anuario* de *Comiqueando* (2005), el estudio también se encargó de hacer tiempo para evitar que Schumacher hiciera valer su contrato para dirigir más secuelas mientras este especialista en thrillers de abogados y dramas familiares se empeñaba en anunciar que iba a dirigir una adaptación de *Batman Año Uno (Year One)*.

Debido a esto, Warner Bros inició un silencio de sumario sobre este proyecto que duró hasta bien entrado el año 2001. Mientras se buscaban alternativas para que Schumacher no pusiera sus bien manicuradas uñas sobre el personaje, la gente de Warner escuchó todo tipo de propuestas para incursiones mediáticas del personaje, entre ellas una serie de TV que finalmente se transformó en *Smallville*, la serie del Clark Kent adolescente que ya lleva siete temporadas en pantalla.

A medida que la vigencia del contrato de Schumie se evaporaba, el proyecto de *Batman Año Uno* cobraba más fuerza y muchos nombres surgían como posibles directores, entre ellos David Fincher *(Pecados Capitales)*, Clint Eastwood *(Million Dollar Baby)*, Darren Aranofsky *(La Fuente de la Vida)* y Wolfgang Petersen *(Troya)* pero ninguno quería arriesgar su carrera. Finalmente, el temerario Christopher Nolan, responsable hasta ese momento de *Memento* y *Noches Blancas*, aceptó el reto.

Chris Nolan se reunió con el guionista de comics David S. Goyer (responsable también de la historia de las tres películas de Blade y de la dirección de la última de ellas) y juntos idearon una historia para recontar el origen del personaje basado en la ya clásica historieta de Frank Miller, *Batman Año Uno*, para cumplir con el pedido del estudio.

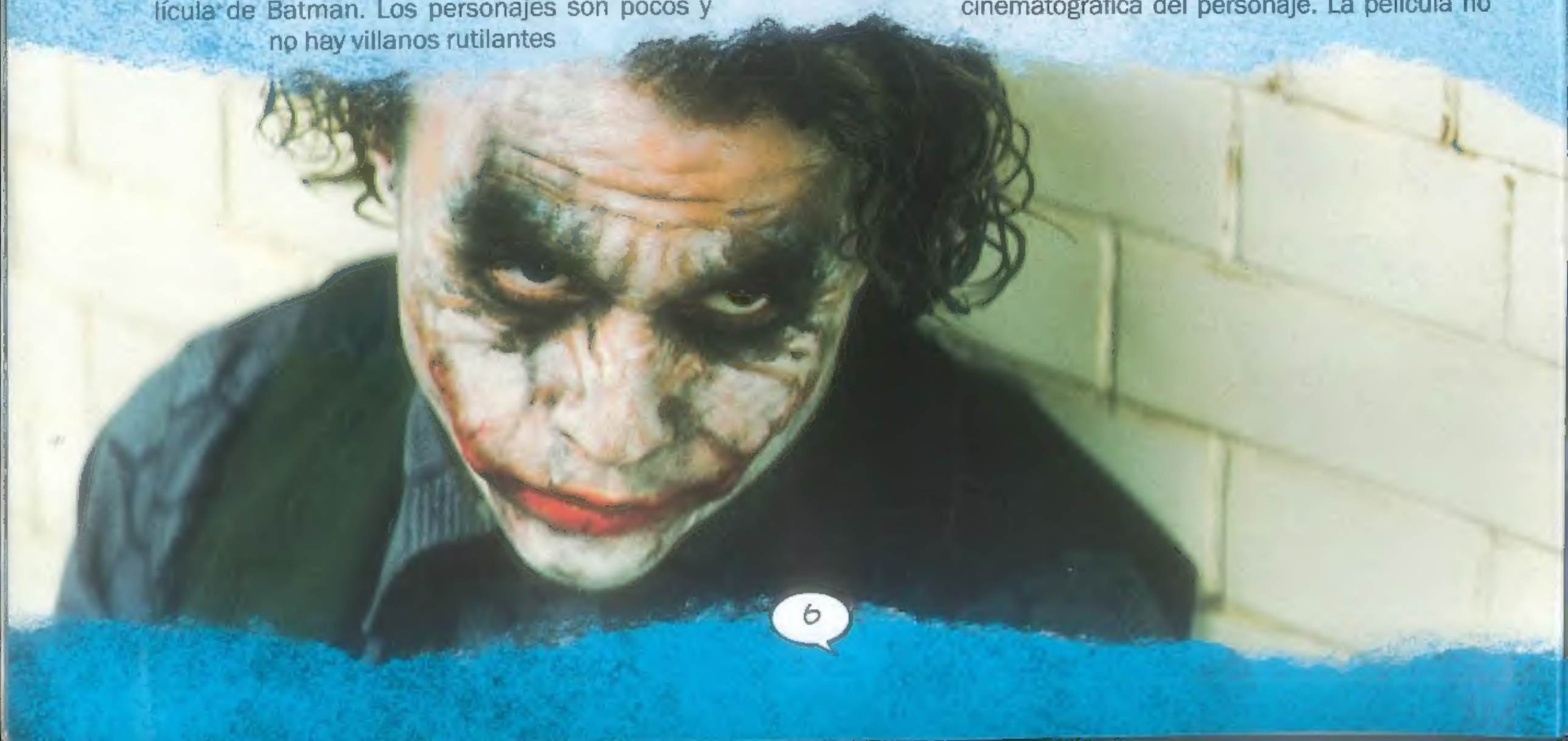
Pero, y esto sin menospreciar en absoluto el trabajo de Miller, Nolan y Goyer se dieron cuenta de que *Batman Año Uno* no tenía material suficiente para llenar una película de Batman. Los personajes son pocos y no hay villanos rutilantes

a los que golpear, con lo que todo se reduce a un policial con un tipo disfrazado de murciélago en el medio.

Para llenar este "vacío", los guionistas comenzaron a tomar material "prestado" de otras historias clásicas del hombre murciélago ambientadas en su etapa inicial, como *The Long Halloween o Dark Victory* (de Jeph Loeb y Tim Sale), que también reflejan los primeros años del personaje en sus funciones de justiciero oficial de Gotham City que debe lidiar con los jefes mafiosos que manejan la ciudad.

El resultado es una historia que no tiene desperdicio por donde se la mire y que tiene como aliciente el hecho de revelar algunos de los pasos que da Bruce Wayne para convertirse en Batman. El respeto por los personajes que demostraron Goyer y Nolan, que incluso se permiten una sorpresa final con la verdadera identidad de Ra´s Al Ghul, les ganó el favor de esa banda de despiadados llamados fanáticos, quienes suelen desollar vivos a los responsables de este tipo de películas.

Fiel a algunos de los cánones de Tim Burton, como un reparto compuesto en gran parte por actores ingleses, Nolan logró que *Batman Inicia* (*Batman Begins*, 2005) superara holgadamente el objetivo de relanzar la carrera cinematográfica del personaje. La película no



sólo recuperó la desmesurada inversión de 150 millones dólares sino que llegó a recaudar mundialmente más de 370 palos verdes.

En la dulce espera

Con semejante cifra en la taquilla, impresionante para un tanque veraniego dirigido a adolescentes y adultos, los productores Michael Uslan y Benjamín Melniker (esos que estuvieron detrás de todas las películas realizadas por Burton y Schumie) decidieron que no había tiempo que perder y comenzaron a presionar al director Chris Nolan para que hiciera los arreglos necesarios para filmar la secuela.

Después de su primera película de gran presupuesto, Nolan estaba exhausto y por eso le dijo al estudio que necesitaba un tiempo para dedicarse a otra cosa o debería dar un paso al costado. Alarmados, los ejecutivos de Warner accedieron al pedido por temor a un desplante del director que había revivido a su personaje estrella. De esta manera, Nolan pudo llevar a la pantalla *El Gran Truco* (*The Prestige*, 2006), protagonizada por Christian Bale y Hugh Jackman, una peli que podría considerarse como un equivalente de Wolverine vs. Batman. Con El Gran Truco, Chris Nolan demostró que tenía lo que hacía falta para el trabajo, tras lo cual cumplió su palabra y comenzó con la pre-producción de la secuela de Batman Inicia.

Según las entrevistas realizadas al director por diferentes medios, Batman Inicia era la primera parte de una trilogía cuya historia central había desarrollado habían escrito Goyer y él en el año 2004 como para darle una dirección esa película. Como Goyer estaba muy ocupado en su faceta de productor televisivo, Nolan re-

Viñetas movedizas

Desde la Batman n°655, el escocés Grant Morrison tiene al murciélago agarrado de las orejas con historias que sólo él puede imaginar, acompañado en la parte gráfica por Andy Kubert, John Van Fleet, J.H. Williams III, Ryan Benjamin y Tony Daniel. Desde la reaparición del hijo perdido (bah, desterrado por Denny O´Neil) de Batman hasta la resurrección de Ra´s Al Ghul, Morrison no deja de poner en peligro la vida del murciélago.

Si tenemos en cuenta que el autor es el guionista de *Final Crisis* (donde uno de los grandes héroes de DC morirá) y que en la *Batman n°676* comienza la temida *Batman R.I.P.*, el destino del murciélago despierta no poco interés entre los lectores de hoy. Y como siempre, también siguen *All-Star Batman & Robin, Batman Confidential y Detective Comics.*

En la cresta de la Ola

El encargado de intepretar al Joker es un actor australiano nacido en 1979. La película que puso a Heathcliff Ledger en el ojo de varios directores fue *Diez Cosas que Odio de Ti* y en ella el joven interpretaba el papel de galán. Como ese tipo de roles no le interesaban, Ledger, pasó un año entero sin trabajar hasta que Roland Emmerich lo seleccionó para interpretar al idealista hijo de Mel Gibson en *El Patriota*. La carrera de Heath se disparó y consiguió varios protagónicos en películas como *Devorador de Pecados, Casanova y Los Hermanos Grimm* de Terry Gilliam al tiempo que también obtenía papeles en películas "de autor" como *Monster´s Ball* con los que ganaba prestigio como actor.

Sin embargo, no fue sino hasta que interpretó a un cowboy gay en la controvertida *Secreto en la Montaña* (de Ang Lee) que comenzó a ser reconocido como uno de los grandes actores de su generación. Este papel le valió también una nominación al Oscar y fue fundamental a la hora de ser seleccionado para interpretar al Joker. Luego de filmar *I´m Not There*, una película sobre la vida de Bob Dylan, Heath se preparaba para volver a trabajar bajo la batuta de Terry Gilliam en *The Imaginarium of Dr. Parnassus* cuando una sobredosis de psicofármacos le provocó la muerte en enero pasado, dejando un espacio difícil de llenar en la industria del cine norteamericano.

currió a su hermano Jonathan (con quien escribió los guiones de Memento y El Gran Truco) para desarrollar el guión de esta película.

En línea con los preceptos que hicieron de la primera entrega un éxito, los Nolan sumieron al oscuro vigilante en una Gotham asediada por el crimen, donde la muerte de Carmine Falcone, lejos de disminuir la delincuencia, la ha incrementado ya que ahora hay múltiples aspirantes al trono de la mafia. Sin perder de vista la objetividad, todos los hechos tienen una explicación y los atributos del traje así como los vehículos del personaje tienen su fundamentos.

Pero el plato fuerte de esta película es el villano principal, nada más y nada menos que el Joker. Cuando al final de a primera entrega, el teniente Gordon le pide ayuda a Batman para atrapar a un maniático homicida que ya se ha cobrado varias vidas, le entrega una carta que éste ha dejado sobre una de sus víctimas. Y no hace falta ser el detective nocturno para darse cuenta de que el comodín es la firma de enemigo más formidable que Batman haya enfrentado jamás. El principal inconveniente de presentar a tan estrafalario personaje fue idear una forma de diferenciarlo de la versión que interpretara Jack Nicholson en la *Batman* de 1989, papel que relanzó la alicaída carrera del actor y caló hondo en el imaginario popular.

Para solucionarlo, nada mejor que volver al método utilizado para Batman en la anterior película: revisar comics viejos. En su primera aparición, en la *Batman n°1* de 1940, Bob Kane, Bill Finger y Jerry Robinson, presentaban al personaje como una versión villanesca de "El Hombre que Ríe" del escritor francés Víctor Hugo. El Joker, en sus primeras apariciones se cargaba a docenas de ciudadanos de Gotham hasta que Batman lograba detenerlo y casi siempre se lo daba por muerto. Sin embargo, el payaso del crimen siempre volvía para beneplácito de los lectores que no se resignaban a perder de vista a este personaje. Había algo en la forma del Joker de esos tiempos que llevó a los Nolan a interpretarlo como una especie de anarquista criminal que sólo quiere acabar con las estructuras sociales para reproducir su caótico pensamiento en la realidad.

Para lograr esta actuación había que ser muy cuidadoso con la elección del actor que lo interpretaría y por eso los Nolan comenzaron una exhaustiva búsqueda que culminó con la elección de Heath Ledger, el carismático protagonista de *Corazón de Caballero, Los Hermanos Grimm y Secreto en la Montaña*. La elección del rubio causó cierta sorpresa entre los fanáticos ya que el favorito era el actor Adrien Brody, el protagonista de *El Pianista* (de Roman Polanski) y *King Kong* (de Peter Jackson), quien incluso guarda cierta resemblanza física con el personaje y había comentado en algunas entrevistas que pagaría por hacer ese papel.

Debido a esta "decepción" mucha gente puso el grito en el cielo, pero el mismo Ledger salió a defenderse. ***"Siempre hay alguien a quien no le gusta tu trabajo*** –comentaba–. ***Pero mi Joker es realmente siniestro, diferente al que hizo el Sr. Nicholson a quien me niego imitar porque sería una falta de respeto de mi parte por la admiración que le tengo"***.

Uno, Dos, Ultraviolento

La historia ideada por los Nolan retoma la historia justo en el momento en que culmina *Batman Inicia*. Gotham City vive su peor hora y lo que es peor, pareciera ser que todo es gracias a Batman. A la muerte del gangster Carmine Falcone (Tom Wilkinson) que dejó a la mafia local descabezada, le sigue un caos general provocado por el plan maestro de Ra´s Al Ghul (Liam Neeson) para destruir la ciudad con los gases tóxicos creados por el Dr. Jonathan Crane (Cillian Murphy), más conocido como Scarecrow. Contrariamente a lo que creía, el héroe conocido como Batman se ve superado por los acontecimientos ya que ahora no sólo los delincuentes Gotham sino los de las ciudades vecinas quieren sus orejas como trofeo.

Como si esto fuese poco Bruce Wayne, cuya mansión fue destruída por Ra´s Al Ghul en la película anterior, debe mudarse a un penthouse ubicado en el centro de Gotham City, y eso lo convierte en una presa fácil de

los papparazzis y de periodistas como Mike Engel (Anthony Michael Hall) quien está obsesionado con Bruce Wayne y su misteriosa vida nocturna.

El teniente James Gordon (Gary Oldman), en tanto, continúa con la cacería del Joker (Heath Ledger) quien se le escurre de entre las manos una y otra vez. El psicópata asesina gente a diestra y siniestra mientras comete los más espectaculares asaltos jamás perpetrados en la ciudad. Pero el golpe maestro del Joker es asaltar la filial Gotham del Banco Nacional donde todos los mafiosos de la ciudad tienen depositados sus ahorros. De esta manera, el Joker consigue dos objetivos: uno es hacerse con un infinito capital para cometer sus fechorías y el otro es remover el hormiguero en que se ha convertido el submundo de la ciudad.

Mientras continúa con su tarea de atrapar a todos los maniáticos escapados del Arkham Asylum, Batman se une a Gordon y entre los dos logran capturar finalmente al delincuente sólo para descubrir que no hay manera de averiguar quién se esconde tras toda esa capa de maquillaje y esas horribles cicatrices.

Mientras tanto, Harvey Dent (Aaron Eckhart) logra ser electo como nuevo fiscal de distrito ayudado por su asistente Rachel Dawes (Maggie Gyllenhaal) con quien mantiene una relación afectiva. Rachel, que conoce el secreto de Bruce Wayne, logra convertirse en el nexo de entre Batman, Gordon y Dent, quienes forman una alianza para combatir el crimen en la ciudad.

De esta manera, el trío de justicieros se ayuda mutuamente. Dent recibe el apodo de The White Knight (el Caballero Blanco), en tanto que Batman pasa a ser The Dark Knight (el Caballero Oscuro) por obvias razones.

Lamentablemente para este precario trío dinámico, el Joker logra escaparse y comienza un raid de destrucción masiva que convierte a Gotham en una tierra de nadie donde la muerte es moneda corriente.

Seis ases bajo la manga

Tras el éxito obtenido por los largometrajes animados de Marvel (también conocida como "la competencia") como *Ultimate Avengers, Iron Man y Dr. Strange,* DC Comics y Warner Bros. comenzaron el año pasado a producir su propio catálogo de exponentes animados. Con la supervisión general del genial Bruce Timm (responsable de las series animadas de *Batman, Superman* y la *Justice League* entre otras), el multimedio lanzó en septiembre de 2007 *Superman vs.Doomsday* (basado en la historia de "La Muerte de Superman" ver Comiqueando de Nov-Dic 2007) y en febrero de 2008 *Justice League: The New Frontier*, ambas de gran aceptación en el mercado del DVD.

Si bien la siguiente película animada en el cronograma era *Teen Titans: The Judas Contract,* Timm la ha pospuesto indefinidamente para poder llevar a cabo seis cortometrajes encargados por la Warner, que actuarán como nexo entre *Batman Begins* y *The Dark Knight*, algo similar a lo realizado por los hermanos Wachowski en el 2003 cuando lanzaron las secuelas de *Matrix*.

Batman: Gotham Knight, tal el nombre de la antología animada, será lanzado en DVD y Blue Ray el 8 de julio en EEUU, diez días antes del estreno del film. Los seis segmentos que componen el film, titulados *Working Through Pain, Deadshot, Field Test, In Darkness Dwells, Have I Got a Story For You* y *Crossfire*, fueron dirigidos por Toshiyuki Kubooka, Hiroshi Morioka, Yasuhiro Aoki, Shoujirou Nishimi y Futoshi Higashide. Los guiones, en tanto, corrieron a cargo de Brian Azzarello, Alan Burnett, Jordan Goldberg, Josh Olson, Greg Rucka y David Goyer, muchos de ellos habituales escribas en el mundo del comic. Las historias giran en torno a la relación de Batman con la policía de Gotham y su enfrentamiento con algunos villanos como el Scarecrow, Deadshot y Killer Croc además de mostrar detalles inéditos del pasado de Bruce Wayne.

Bruce Timm prometió lanzar en algún momento del año la demorada *Teen Titans* y *Wonder Woman*, una película con la que planea testear al personaje para una futura película con actores.

En Argentina aún no hay fecha para el lanzamiento de una edición local.

Con Harvey Dent ocupado con jefes mafiosos como Sal Maroni (Eric Roberts) y "Gamble" (Michael Jai White), queda en Batman la responsabilidad de detener al villano. Pero para un héroe que se rige siempre por la lógica como Batman, no hay nada peor que un ser por demás desquiciado, capaz de cometer los crímenes más estrafalarios por el simple hecho de divertirse.

Finalmente, el asesinato de un ser amado por parte del Joker, logra descubrir una faceta siniestra que Harvey Dent mantuvo oculta durante muchos años, producto de abusos que sufrió cuando era sólo un niño. Esto lo lleva a una loca carrera en busca de venganza que eventualmente lo transformará en Two Face, personaje cuya característica es tirar una moneda al aire para decidir sus acciones.

Yendo de la cueva al living

The Dark Knight es la primera película del personaje que no lleva su nombre en el título, algo realmente curioso pero que tiene su lógica. Según Chris Nolan ***"Cuando un espectador, conoce al personaje, al director y a los actores, no hace falta darle muchos más detalles al respecto"***. La Warner espera por su bien que no se equivoque pero, por las dudas, comenzó desde fines del 2007 una campaña de concientización en internet y en cines en la que da a conocer que el Dark Knight no es otro que Batman. No vaya a ser que algún distraído no se dé cuenta.

De esta manera, desde fines del año pasado, existe un sitio de Internet llamado www.ibelieveinharveydent.com destinado a divulgar la campaña emprendida en la ficción por el personaje de Harvey Dent para ser electo como fiscal de distrito. El sitio cuenta con una hoja de ruta de la campaña así como la presentación de videos de prensa que cuentan con las actuaciones de Aaron Eckhart y Maggie Gyllenhaal.

Otro que tiene una página extra oficial es el Joker (www.whysoserious.com) donde presenta una lista de consejos para el criminal, así como una galería compuesta por fotos subidas por fanáticos de todo el mundo.

Esta vez y al parecer, uno de los fuertes de *The Dark Knight* es la manera que el estudio tuvo de encarar la publicidad del film. Si bien *Batman Begins* no contó con un gran presupuesto en este apartado (sobre todo porque el destinado a hacer la película era enorme), en *The Dark Knight* las cosas han cambiado y la Warner está dispuesta a no dejar a nadie fuera de esta campaña que incluye todos los ítems enumerados anteriormente y un nuevo adelanto de la película cada dos por tres para calmar las ansias de un público cada vez más expectante

Cuenta una de las anécdotas que el equipo de filmación comenzó a trabajar en la ciudad de Chicago camuflado bajo el nombre de "Rory´s First Kiss" (película apócrifa que no se filmará jamás), pero el "maquillaje" duró poco tiempo ya que los lugareños descubrieron muy pronto de qué iba el asunto y rodearon las locaciones con fanáticos apostados por todos los rincones, cámara en mano, para captar cualquier detalle del making of y hacerlos circular por toda la internet.

Precisamente la fotografía fue un tema de preocupación por parte de la Warner a la hora de reservar sorpresas. El primero en caer bajo flashes fue el actor Cillian Murphy, algo que sólo terminó de confirmar su apari-

ción en la película interpretando al prófugo Dr. Crane. El otro y preocupante caso para la Warner es que, a pesar de haber previsto todas las medidas de seguridad posibles, no se pudo evitar la difusión de las fotos de Heath Ledger caracterizado como el Joker antes de lo previsto. Tras una "filtración", varias fotos del personaje aparecieron en internet, lo cual dio a conocer importantes y reveladores adelantos sobre el desarrollo de la historia. La Warner Bros exigió a varios sitios de internet que bajara las fotos "colgadas" por los fanáticos so pena de sufrir costosas demandas legales. Sin embargo, el daño ya estaba hecho desde el momento en que éstas recorrieron el mundo cibernético, en un abrir y cerrar de ojos. Pero, contrariamente a las previsiones del estudio, estas fotos no hicieron más que desatar una ola de felicitaciones y apoyo por parte del público por el novedoso aspecto del personaje.

Próximamente en el cine de su barrio

Con un presupuesto estimado de 150 millones de dólares, la filmación de la película comenzó a mediados de abril de 2007 en la ciudad de Chicago, donde se rodó el origen del Joker. Luego, la producción se trasladó al Reino Unido donde se rodaron escenas en Londres, Yorkshire y Glasgow durante el mes de Mayo para luego volver nuevamente a Chicago. Tras obtener todas las tomas necesarias en esa ciudad, la producción se trasladó intempestivamente a Los Angeles, Baltimore y Hong Kong cuya ciudadela amurallada de Kowloon inspiró a los realizadores a la hora de recrear Los Narrows, esa zona donde los ciudadanos de Gotham lanzan sus despojos criminales.

Nolan promete que esta nueva película incluirá, al igual que la mayoría de los lanzamientos de Warner Bros, escenas filmadas en IMAX. Cuatro son los actos recreados en ese formato, incluido el origen del Joker.

Además de actores ya nombrados el resto del elenco incluye a Michael Caine (Alfred Pennyworth), Morgan Freeman (Lucius Fox), William Fichtner (como el gerente del Gotham National Bank), Melinda Mc Graw (Barbara Gordon), Nathan Gamble (James Gordon Jr.) y Monique Curnen como la Detective Ramirez, una sustituta del personaje de Renee Montoya. La novedad radica en que el personaje de Rachel Dawes no fue interpretado esta vez por Katie Holmes sino por la más talentosa Maggie Gyllenhaal, protagonista de la La Secretaria. Las razones no están aun definidas pero al parecer, el dinero tuvo que ver, Lo que no termina de quedar en claro es si la esposa de Tom Cruise pidió más plata o Bruce Wayne no quiso donar unos millones a la Cientología.

El vestuario fue una de las prioridades de Nolan, al punto de asignarle un sastre propio tanto a Batman como al Joker. La diseñadora Lindy Hemming buscó equilibrar en justa medida todos los atuendos utilizados por el villano a lo largo de estos 60 años y mezclarlos con detalles de vestimentas propias de figuras que desafían a las autoridades como Pete Doherty e Iggy Pop; lo que se dice un verdadero punk.

Batman, que en un principio utiliza el traje de la película anterior, decide cambiar el diseño del mismo por uno más liviano. Para esta tarea, Nolan contrató al diseñador Graham Churchyard, que trabajó como asistente en la *Batman* de Tim Burton de 1989, quien logró crear un traje más resistente que el anterior al reemplazar el latex por poliuretano, un material que a su vez es más poroso y evita que el que lo usa se sofoque.

El nuevo traje incorpora algunas "sorpresitas" en lo que a armamento se refiere como un lanza-dardos, el bati-cinturón que esta vez cumplirá con las expectativas, y la capa que también ha sido modificada para formar un aladelta como la de *Batman Inicia* pero más aerodinámica.

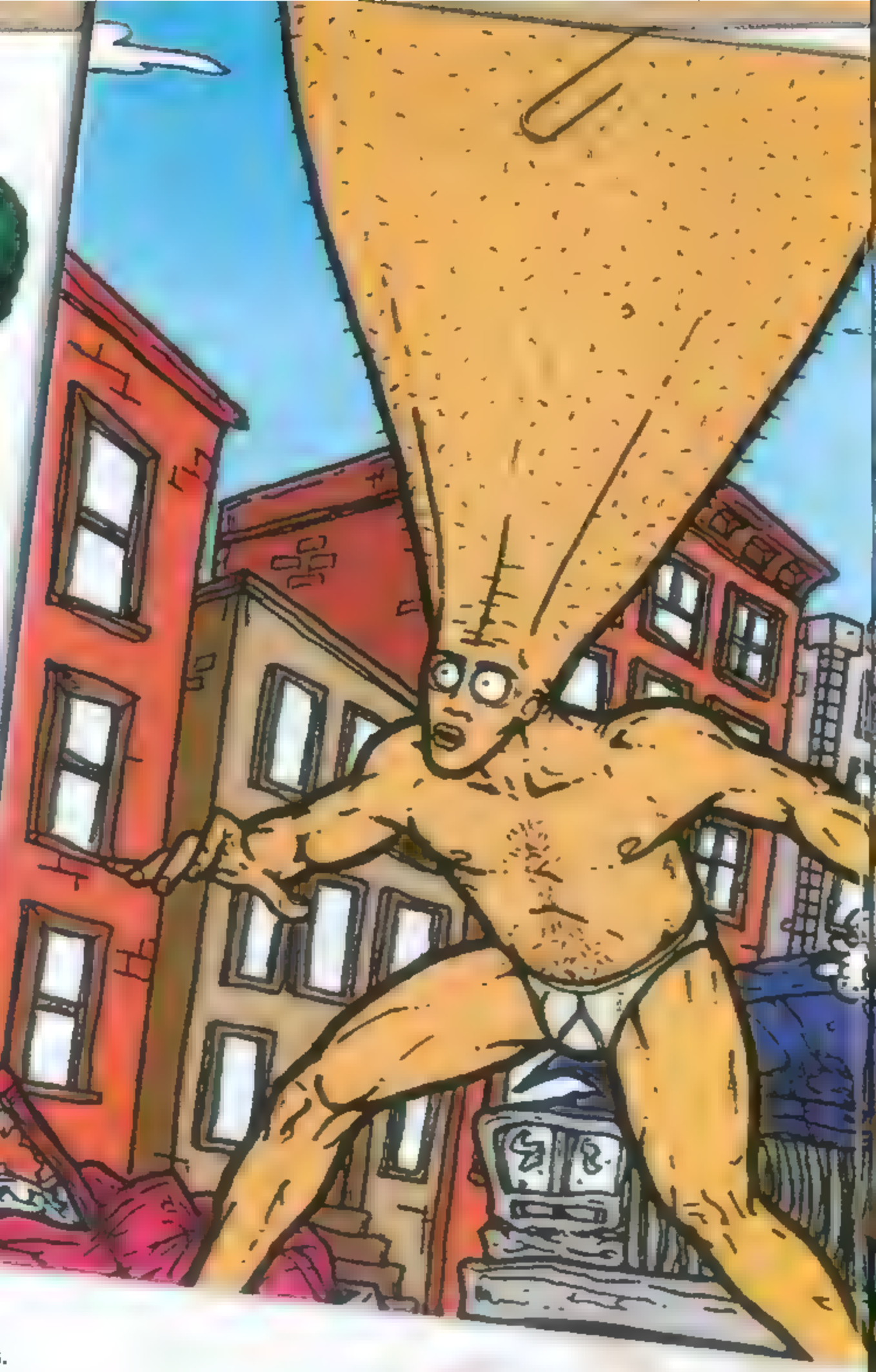
El traje, además, se caracteriza por estar compuesta por unas 200 piezas que pueden reacomodarse para adaptarlo a los diferentes escenarios y vehículos que utiliza Batman durante el film. Estas piezas son fabricadas en una máquina denominada "rapid prototyper" que toma el diseño realizado previamente por computadora y lo hace realidad.

Además del batimóvil de batalla conocido como The Tumbler, el nuevo vehículo de Batman es una motocicleta bautizada Batpod que el diseñador de producción Nathan Crowley construyó junto a Nolan durante la filmación de la película. La motito, que a simple vista parece tener un arsenal a bordo, responde a la necesidad de Batman de sentirse más liviano.

El hecho de que Nolan haya unido las dos películas restantes de su trilogía en una sola responde a una triste realidad que es que el director no volverá para una eventual secuela. Pero ya se sabe cómo es el mundo de Hollywood: siempre hay unos billetes a mano para hacer cambiar de opinión a cualquiera y si no, basta mirar la cartelera actual para ver a Indiana Jones entre las películas más vistas.

Batman, entretanto, deberá conformarse con una nueva película animada (ver cuadro) y una participación en una posible película de la *Liga de la Justicia* que se filmaría cuando la Warner termine de ultimar detalles presupuestarios. ☑

THE HEAD



Producida por:
MTV Animation

Cantidad de episodios: 26

Fecha de emisión:
1 de Septiembre de 1994 a 1 de Marzo de 1996

Creador: Eric Fogel

HISTORIA Jim era un pibe común y corriente -como cualquier otro estudiante secundario de Nueva York-, hasta que una mañana descubrió que su cráneo se había agrandado varios metros. Desde ese entonces, Jim pasó a ser conocido como "The Head" (o El Cabezón), y una semana después de este suceso, conoció a un extraterrestre violeta que halló en su terrible cabezota un excelente lugar para vivir.

Este exótico espécimen de ojos azules llamado Roy (cuyo verdadero nombre es Yertsert Matmerfp Mn'yah) proveniente del planeta Xolos 12, llegó a la Tierra con la intención de salvar a la humanidad del ejérc'to del malvado Gork, un alienígena hambriento capaz de adoptar cualquier forma corpórea. Para ello, Roy necesita un lugar donde quedarse y adaptarse, y un grupo de colaboradores para sus batallas.

Allí entran en juego las amistades de Jim, entre las que tenemos a su novia Madeline (una bonita joven que lo acepta a pesar de su extravagante apariencia), el Dr. Richard Alex (capaz de improvisar curas y tratamientos para las más diversas dolencias, lo que lo convierte en un compañero inseparable de Jim), el Dr. Eliott (que investigaba el fenómeno de los aliens, se volvió loco y desapareció), y el asombroso grupo de fenómenos (o freaks).

Este Freakshow (¡clinc!) está conformado por Iván (un hombre que tiene una boca su pecho), Mona (una mujer de aspecto normal pero con una cola), el irritable Ray (quien vive con una cuchilla de una cortadora de césped en la cabeza a causa de un accidente), la narigona y dientuda Raquel, el oriental Chin (capo de las artes marciales y absolutamente flexible), y Buckteeth (que por alguna razón tiene una pecera en la boca). Todos estos engendros aprovechan sus características distintivas y siempre que es necesario se alistan para contrarrestar las ofensivas de Gork y el resto de los invasores.

Por su parte, la cabezota de Jim es casi un personaje aparte. Principalmente, tiene la facultad de cambiar en la forma que él desee, aunque muchas veces le falle por falta de técnica, o en situaciones de profunda ira comiencen a brotarle pequeños montículos que lo confunden, su mollera lo ayuda varias veces al transformarse en martillo (para romper paredes), aladelta (para evitar una caída desde la altura) o simplemente como refugio para terceros. En este sentido, el cráneo de Jim puede abrirse en dos partes y albergar a quién lo deseé o necesite, principalmente Roy, quien entra y sale de la cabeza de su amigo a gusto y placere.

"The Head" es una serie que siempre se caracterizó por no tener límites en cuanto lo que a bizarrez para resolver las batallas y conflictos se refiere. Un tipo con una pecera en la boca persiguiendo por el centro de Manhattan a un bebé gigante con bigotes y pañales que aplasta todo a su paso no es algo que se acostumbre a ver todos los días.

Es evidente que algún mambo en la propia cabeza de Eric Fogel debe haber, ya que el creador y director, no tuvo mejor idea que dos años después de la silenciosa cancelación de "The Head", volver a las andadas para MTV y despacharse con un producto totalmente nuevo y aún más chocante: *Celebrity Deathmatch*. Ello le valió el reconocimiento del medio y le dio luz verde para crear *Starveillance* (otra serie en stop-motion sobre la farándula), y actualmente *Anton & Crapbag* (unos cortos de 2 minutos hechos con títeres que recrean pruebas de *Jackass* que terminan en desastre).

Además, dirigió algunos episodios de *Daria* (la chica surgida de *Beavis & Butt-Head*), un video de Marilyn Manson, y puso su voz para muchos de los personajes que inventó o recreó. **(Julián Crudo)**

EXTRA-DATA:
El que estaba planeado como último episodio de la serie nunca se realizó. Sin embargo, en 1996 fue editado en el formato de novela gráfica por MTV Books. En este capítulo somos testigos del secuestro de Madeline, conocemos el paradero del Dr. Eliott, y nos presentan a Mark (el hermano de Roy, quien se las verá negras en un principio pero se transformará en un protagonista). Aunque, el hecho principal de esta historia es el nacimiento del hijito cabezón de Jim y Maddie (cuyo rol será crucial en la batalla final)

eterna
COMIC - ANIME - CINE - ROCK
Av. Mecks 172 (B1636DEB)
Lomas de Zamora - 4292-8103

Historietas | Cartas | Rock | Literatura fantástica y heroica

eah! Escuela Argentina de Historieta

manga
Docente: Malcolm Widd

animación
Docente: Julio Azamor

historieta
(2 niveles)
Docentes: Roberto Viacava
Marcelo Valentini

historieta humorística
Docente: El Bruno

historieta para chicos
Docente: JJ Rovella

modelado de figuras
Docente: Juan Riera

ilustración
Docente: Andrés Iozano

Guión
Docente: Gonzalo Ventura

seminarios:
- **Ilustración Vectorial** (Ilustrator,xara)
- **Color digital** (Photoshop)
- **Story-board**

Cochabamba 868(1150) Bs. As.
4307-6170/7297
4300-7230/1892

www.eahistorieta.com.ar
info@eahistorieta.com.ar

FANATICO DE LOS SUPERHEROES Y DUEÑO DE UN ESTILO DE DIBUJO QUE CON LOS AÑOS SE VOLVIO PERFECTO, POCOS CREADORES DEJARON EN EL MANGA DEL ULTIMO CUARTO DE SIGLO UNA HUELLA TAN PROFUNDA COMO LA DE

MASAKAZU KATSURA

POR MARTÍN FERNANDEZ CRUZ

[01 | PRIMEROS PASOS]

Nacido en 1962, los comienzos de Katsura y el descubrirse como mangaka fue algo que se dio de manera casual. En su infancia, el pequeño Katsura no leía muchos mangas ni estaba muy interesado en ser artista, de hecho, su objetivo laboral era manejar un supermercado (ahí tienen el por qué de que a los nipones les guste *Mafalda*). Pero en su temprana juventud, el joven andaba empecinado en comprarse un equipo de música modelo Technics V55, el cual costaba 550 mil yenes. Paralelamente a esto, Katsura envidiaba a un compañero suyo que tenía gran habilidad con el dibujo, y que por esto recibía las felicitaciones y elogios de todo el mundo. Entonces Masazaku decidió matar dos pájaros de un tiro y se propuso obtener el dinero para su reproductor a través de un concurso de manga, y así poder gozar de reconocimiento como su compañero. Fue así que Katsura comenzó a leer más mangas, ya que no tenía mucha idea de cómo debía ser un comic. Por esos días fue que el autor profundizó en la obra del único mangaka que utilizó como influencia: Fujio Akasutsa. Se anotó entonces en el concurso Tezuka de la *Jump Comics* en el año 1981, y presentó allí su primer manga: *Tsubasa*, una historia protagonizada por un robot que debe desactivar unas peligrosas bombas. Desafortunadamente no ganó, aunque quedó en

un digno tercer puesto. Ese primer trabajo era muy solemne y tenía poco que ver con las situaciones cómicas que serían tan características en este mangaka. El editor de *Jump Comics*, Kazuhiko Torishima (que por ese tiempo era también editor de Akira Toriyama, ver recuadro), le insistió a Katsura para que volviera a presentarse al año siguiente, ya que veía en el joven un gran talento a descubrir. Al llegar la nueva edición del concurso, Masakazu llevó un nuevo manga corto titulado "Tekousei wa Hensoosei"; su primer historia de corte romántico en donde un chico cambia de identidad para enamorar a una compañera; gracias a este manga Katsura obtuvo el segundo puesto en el concurso.

Para esta altura y con 20 años recién cumplidos, Katsura se dio cuenta de que el dibujo era realmente su vocación. Decidido a transformarse en historietista, se puso bajo la tutela de Torishima, con quien había entablado una buena relación y quien lo orientó en la creación de nuevos mangas. El papel de Torishima como editor de Katsura fue de vital importancia en los primeros años de su vida profesional.

En el año 1983 finalmente comienza su primera obra larga en las páginas del Shonen Jump: *Wingman*. Esta serie se extendió a lo largo de dos años, para finalizar en el '85 tras 13 tomos recopilatorios. En este manga, Katsura probó el género que más le interesa, el sentai (o sea, los superhéroes japoneses en la onda *Power Rangers*). El manga tuvo una repercusión tan grande, que en el '84 se comenzó a emitir una serie animada basada en las aventuras del joven Kenta Hirono, protagonista de la serie. Este comienzo fue de lo más prometedor, ya que de la nada y con tan solo 23 años Katsura había logrado su primer éxito. Al igual que el manga, la serie televisiva culminó en el 85 luego de 47 capítulos. Los recuerdos que Katsura tiene sobre esta época, irónicamente, no son del todo felices. Según sus propias palabras, el mangaka confesó que al comienzo era él únicamente quien debía realizar todas las páginas, y que no tenia ningún ayudante para que lo asistiera, y estar tantas horas delante del tablero le resultaba muy agobiante. Por otro lado, *Wingman* era un manga que poseía un sentido del humor que a Katsura no le interesaba escribir, ya que lo consideraba muy simple. Pero el editor de Shonen le tenía prohibido un cambio de registro en el manga, ya que consideraba que Katsura tenía más facilidad y efectividad para el humor que para el comic más solemne.

Al finalizar la serie, Masakazu ya se había hecho un pequeño nombre en la industria y comenzaba a disfrutar las mieles del éxito. Pero el público no lo acompañó en sus nuevos emprendimientos artísticos. Aún mientras se publicaba *Wingman*, Masakazu creó algunas series cortas que tuvieron una nula trascendencia. La primera de ella fue *Natsu No Suzumi*, un comic de triángulos amorosos editado en la Shonen Jump en el '84. Allí la chica del título intenta averiguar si un compañero está enamorado de ella. Del mismo año también es *Aki No Suzumi*, otra historia de secundaria protagonizada nuevamente por Suzumi.

La última obra del '84 sería *Gakuen Bontai 3 Parokan*, otro manga de colegiales en el que Katsura dejó de lado el romanticismo para hacer una comedia de acción.

Al tiempo de esto y luego de finalizar *Wingman*, Masakazu sufre un grave accidente que lo mantiene internado durante una buena cantidad de tiempo. En este lapso el dibujante pierde movilidad en la mano. Cuando su salud mejoró, cayó en cuenta de que debía "aprender" a dibujar nuevamente, por lo que volvió a practicar durante horas para recuperar su talento. Sorprendentemente, esto derivó en que los dibujos del autor se disparasen a nuevos rumbos, lo que significó un salto significativo en la calidad de sus ilustraciones. Inmediatamente publicó en el Shonen algunos nuevos mangas, pero no hubo mucha respuesta por parte del público.

En 1986 salió *Kana*, una

historia de amor entre jóvenes con ciertas reminiscencias a lo que sería *I''s*. Luego publica *Suzukaze not Pantenon*, una historia extrañísima de una chica que al sacarse la bombacha se convierte en heroína (¿?), es inexplicable que esto haya fracasado, supongo....
En el año '87 Katsura publica *Vander*, una serie en la que vuelve a su amado género Seinen, pero el comic no engancha y finaliza alcanza apenas los dos tomos. En el '88 publica *Present From Lemon*, la historia de un cantante que quiere triunfar, pero el público tampoco acompaña y la serie termina a los dos tomos. En el mismo año Katsura presentó otras dos obras: por un lado *Chiisana Akari*, una tierna historia de amor entre un payaso y una trapecista, y por el otro lado *Etranze*, un manga escrito por Hiroshi Ooba en el que vemos cómo Kageura maltrata a Megumi, una chica a la que salvó hace un tiempo pero que le costó una herida importante. A lo largo del manga, la chica intenta que él la perdone de la manera que sea.
El tiempo pasó y a pesar de no obtener nuevos reconocimientos por parte del público, Katsura continuó la publicación de nuevos mangas que le sirvieron para perfeccionar su estilo gráfico. Es por estos años que el autor publica *Shin-No-Shin*, un manga de peleas en el que se dejan ver algunos conceptos que luego reutilizaría para su obra *D-N-A 2*. Luego de esta pequeña obra, Katsura escribe *Denei Shojo Video Girl*, un one-shot que serviría como germen de su próximo gran éxito.

[02 | LA CONSAGRACIÓN]

En 1989 Katsura se junta con su editor, Kazuhiko Torishima, y este le insiste para que lleve adelante una historia cuyo eje sean las relaciones amorosas. Torishima, como buen editor que era, se avivó nomás conocerlo a principios de la década anterior que el talento del muchacho tenia que ver con los enredos amorosos y no con los mangas de héroes. Pero Katsura no quería saber nada de esto, y andaba muy cebado con un manga de héroes que había ideado, pero el editor se puso firme y le exigió que retome el concepto utilizado en *Video Girl*, porque creía que con eso se podía lograr un manga exitoso. A regañadientes y con algo de desconfianza, Katsura comenzó a escribir la que sin lugar a dudas fue su obra maestra: *Video Girl Ai*. Y aquí nació el verdadero autor. *Video Girl Ai* gira alrededor de la dificultad de crecer solo y de la búsqueda constante de un objeto de afecto, temas que a Katsura siempre le interesaron.
La historieta cuenta la historia de Yota Moteuchi, un adolescente que se encuentra perdidamente enamorado de Moemi, quien a su vez está enamorada del mejor amigo de Yota: Takashi. Desconsolado, el protagonista alquila un video erótico que al reproducirlo se le aparece Ai, una video girl cuyo único objetivo es consolar al joven Moteuchi. Pero como Ai fue reproducida en una video-casetera rota, comienza a experimentar sentimientos que por definición, le son imposibles de sentir a estas video-girls. Ai intentará ayudar a Yota para que pueda conquistar a Moemi, pero inesperadamente Takashi, y a pesar de rechazarla en un primer instante, decide comenzar a salir con ella. Luego aparece Nobuko, una chica que en la infancia estaba enamorada de Moteuchi y que ahora vuelve para conquistarlo. Como es evidente, la gran historia de amor no será otra que la de Ai y Yota, quienes se buscan constantemente a lo largo de toda la serie.
En este manga Katsura da un salto gigantesco en términos narrativos y gráficos, a través de personajes que son inquietos por naturaleza y que sienten la angustiante necesidad del cambio. Y digo angustiante porque muchos de esos cambios son para mal, y bien que lo demuestran. Los sucesivos cortes de pelo de Nobuko que retratan su ansiedad amorosa, los cambios de look de Moemi que según ella misma son para "parecerse más a Ai y así gustarle a Yota", todos ellos evolucionan y se replantean su realidad siempre a través del sufrimiento.
Quizás el sufrimiento más absoluto sea el que experimenta Yota al no poder comprender realmente de quién está enamorado y, por ende, no saber cómo proceder frente a la galería de mujeres

que lo buscan. Yota prueba por un lado, prueba por el otro, pero pareciera nunca satisfecho. Es como dice Woody Allen, eso de que con las mujeres uno teoriza mucho para luego hacer absolutamente lo opuesto. Yota es la encarnación de esa idea, y eso demuestra lo intrincado que puede ser el amor. En *Video Girl Ai* los protagonistas son seres cuya imaginación vuela, son personajes que se obsesionan por mortificarse o alegrarse mediante el pensamiento, y elaboran teorías a raíz de esos supuestos, alejándose así de la realidad pura.

Con el correr de los números, lo que comenzó como una romántica comedia estudiantil se transforma en un relato de personajes que no soportan la carga de lo que les ha tocado ser. El drama en *VGA* se convierte en el gran protagonista, para dejar atrás las momentos de mayor amabilidad que poseía la historieta al principio. La adultez, es junto con el amor, el gran protagonista de la historia. Y el autor, al igual que su manga y sus personajes, invariablemente crecen y entran a una etapa de adultez.

En *Video Girl Ai* el lector presencia muchas cosas. Por un lado una historia de amor que posee una solidez indiscutible, un romance que sin caer en golpes bajos sabe divertir y emocionar. Por otro lado esta es la obra en la que Katsura mejor desplegó todas sus habilidades y sentimientos. Todos los temas que son recurrentes en sus obras (el amor, los sentimientos desmedidos, la obsesión, la violencia, el erotismo, el temor a la adultez y las familias ausentes) están plasmados en *Video Girl Ai* de manera perfecta.

La serie arrancó en 1989 y finalizó en 1992 luego de 13 tomos, y obtuvo un reconocimiento total por parte del público. También hubo una serie de OVAs basados en el manga pero, francamente, son un desastre (aunque cabe destacar que el opening y el ending están bastante bien). Como si esto fuera poco, también hubo un largometraje en imagen real peor que la serie animada. Al finalizar *Video Girl Ai*, se editaron en los tomos 14 y 15 una nueva serie llamada *Video Girl Len*, la cuál contaba una nueva historia protagonizada por una Video Girl.

[03 | EL HITAZO QUE NO VIENE]

Al finalizar *Video Girl Ai*, Masakazu volvió a encontrarse en un duro momento artístico, ya que a pesar de preparar nuevos mangas, no daba en el clavo con sus productos, y a pesar de tener miles de fans en el mundo, ninguna de sus nuevas creaciones generaba mucho interés.

El primer proyecto luego de *Video Girl Ai* fue *Shadow Lady* (1993), una historia corta de una tímida adolescente que por las noches se transforma en una simpática ladrona de guante blanco, que gustó más en EEUU que en Japón.

Luego publicó otra historia corta llamada *Woman in the Man*, que tampoco gozó de mucho éxito. A fines del '93, Katsura creó un manga que sin ser una maravilla logró tener una moderada repercusión: *D-N-A 2*. En este manga conocemos a Junta Momonari, un muchacho que, como Yota, no tiene éxito con las mujeres. Pero mediante la llegada de Karin Aoi, una viajera temporal que viene del futuro, se nos revelará que el tímido joven será el responsable de que el Japón futurista esté superpoblado, ya que el joven tendrá un encanto irresistible y embarazará a toda mujer que se le cruce. Y esos hijos a su vez tendrán el mismo "don". El manga duró 5 tomos debido al poco interés por parte del público. Y sin bien *D.N.A. 2* está años luz de *Video Girl*, no resulta ser un manga tan flojo. Tiene errores y se nota que Katsura no tenía muy decidido si quería hacer una historia de amor, aventuras o combate, pero igual y todo tiene varios momentos muy logrados.

D-N-A 2 tuvo su adaptación al animé en una miniserie de 12 capítulos. Esta fue probablemente una de las mejores adaptaciones hechas a partir de un manga de Katsura; el tema de apertura fue "Blurry Eyes", un opening tan perfecto que justifica de por si la existencia de la serie.

Durante el año '94, el autor trabajó en el diseño de personajes del animé *Zeiram* y dibujó una historia corta llamada *Zetman*. En el '95, Katsura volvió con *Shadow Lady* en una nueva saga que duró tres tomos y retomó la premisa de la ladrona de guante blanco. A pesar del cariño que Katsura le tenía a este personaje, la cosa no prosperó.

En esta serie, el autor intentó emular el estilo de los comics de Batman, personaje del que Katsura se declaró fan incondicional (en realidad más que el personaje, siempre lo cebaron mucho las películas de Tim Burton).

En el '96 el mangaka preparó una historia corta de fuerte contenido erótico llamado *M*, y como había sucedido ya en el pasado, comenzó a sembrar en ese one-shot las bases del que sería su nuevo éxito.

[MI AMIGO TORIYAMA]

[04 | AMOR Y VIOLENCIA]

El año 1997 significó el regreso de Katsura al estrellato con su nuevo manga: *I''s*. En esta historia el foco vuelve a colocarse en un joven enamorado de una compañera de clase, o sea, volvimos a la estudiantina. Este manga fue creado por expreso pedido de la editorial y Katsura no tenía muchas ganas de volver al género, pero es evidente que entre tanto fracaso comercial el autor se encontraba devaluadísimo y tanto él como la editorial sabían que las historias románticas entre adolescentes se le daban muy bien artística y económicamente.

El manga cuenta la historia de Ichitaka Seto, quién está enamorado de Iori Yoshizuki. Para terminar de complicar las cosas aparece Itsuki Akiba, una amiga de la infancia del protagonista. Como es habitual en Katsura, con el correr de los números los personajes cambiarán y las situaciones amorosas se complicarán más y más. I''s fue un rotundo éxito en todo el mundo, y una nueva generación de lectores consagró al autor como el rey de las novelas estudiantiles. Pero lo cierto es que *I''s* es bastante floja, y se nota que Katsura ya escribe en piloto automático. Si bien el dibujo es muy superior al de sus trabajos previos, esa perfección le significó una historia más fría, carente del nervio típico que respiraba, por ejemplo, *Video Girl Ai*. *I''s* es sin lugar a dudas el manga más sobrevalorado de Katsura.

También tuvo dos adaptaciones a la pantalla chica; por un lado *From I''s* fue una adaptación de dos OVAs que se inspiraron en el manga, pero se presentó una historia alternativa (o sea, te uso a los personajes pero hago con ellos lo que quiero). La segunda adaptación se llamó *I''s Pure* y acá sí adaptaron, a lo largo de seis entregas, los momentos más emblemáticos ocurridos a lo largo del manga.

En el año 2000 finalizó la historia de Ichitaka y compañía luego de alcanzar un total de 15 volúmenes (el manga más extenso del autor). Inmediatamente después Katsura realizó un one-shot llamado *Dr. Chambari*, en el que un hombre que es mordido por un vampiro decide utilizar sus poderes para curar. Luego de un parate relativamente extenso, Katsura retomó otro viejo personaje: *Zetman*. El manga comenzó en 2002 y aún hoy continúa su publicación, con ocho tomos ya acumulados. En *Zetman*, Katsura finalmente deja de lado a los conflictuados estudiantes para realizar el manga de acción con el que se venía relamiendo desde hacía años. Aquí el protagonista es un misterioso joven que al enojarse adquiere habilidades sobrehumanas. En *Zetman*, Katsura logra un nivel de dibujo incluso superior a *I''s*, lo cuál no es poco decir. ☑

¿Te está faltando algún número?

Completa tú colección de americanas
vení ya a...

La comiqueria especializada
en numeros atrasados y novedades americanas

Más de 20.000 comics en stock - Traenos tú lista de backissues
Novedades todas las semanas

MERIDIANO
CINE Y COMICS

Av. Rivadavia 5108 - Caballito Shopping Center
Primer Nivel - Loc. 307 / Tel: 5861-8666

Av. Corrientes 1660 - Paseo La Plaza
Local 6 bis A / Tel.: 6320-5313

De la Edad Media a la Gran Guerra

Holanda, como cualquier nación que se precie de tal, tiene comiqueros. Si hablás con los más cebados, seguro te van a contar acerca de una larga tradición y de esa carta fechada en 1493 que está ilustrada con una secuencia de viñetas y con personajes que hablan por medio de globos de diálogo. Una verdadera rareza.

Podrían llamarte la atención acerca del origen holandés de esas populares xilografías (hojas impresas por medio de planchas de madera) que por la misma época contaban en imágenes las vidas de los santos. Scott McCloud las menciona en las páginas de *Understanding Comics*.

Pero lo cierto es que pese a esos antecedentes, a fines del Siglo XIX Holanda no es muy diferente a otros países europeos. Es un momento en el que abundan las revistas satíricas y la caricatura política está en su apogeo. Las historietas (o proto-historietas como se las llamó en una entrega anterior de esta sección) están maravillosamente bien ilustradas, pero no son más que eso, relatos ilustrados que imitan el estilo y la técnica del suizo Rodolphe Töpffer. El panorama se queda así durante mucho tiempo y parece que la historieta nunca va a sobrepasar la importancia de la caricatura hasta después de la Primera Guerra Mundial.

Las cosas cambian en 1922, cuando el periódico socialista *De Telegraf* le encarga a A. M. de Jong (guionista) y a George van Raemdonck (dibujante) una historieta para chicos. El resultado es *Bulletje & Boonestaak*, las aventuras de dos chicos en las que se critica ácidamente a la sociedad y a las autoridades. Sus protagonistas corrían aventuras fantásticas sin olvidar sus rasgos humanos: podían aparecer desnudos, vomitar, o pelearse con personajes de otras tiras, para deleite del público infantil y también adulto. No aparecen globos de diálogo en estos comics, sino tupidos bloques de texto debajo de las tiras, pero resulta lo menos importante del caso.

Tom Poes, por Marten Toonder

Das Gold Der Berge, por Hans Kresse

La conexión Patoruzek

En 1931, Marten Toonder, hijo del capitán de un buque mercante acompañó a su padre en un viaje por varios puertos de Sudamérica. Al recalar en Buenos Aires, el joven de 19 años, aficionado al dibujo, visitó el estudio de Dante Quinterno. En una entrevista que en ese momento nadie podía imaginar como un acontecimiento histórico, el creador de *Patoruzú* lo alentó seguir su vocación. El consejo fue seguido al pie de la letra al punto que hoy en día Marten Toonder es llamado "el padre de los comics holandeses" y un espectacular monumento en la ciudad de Rótterdam con el cual se celebró su cumpleaños número 90.

Por ser porteña la fuente de su inspiración, Toonder la homenajeó a través de dos tiras: *Japie Makreel* (1936-1949) y *Don Sombrero* (1939-1949). La primera tiene un estilo que recuerda mucho al de Quinterno y ambas utilizan globos de diálogo.

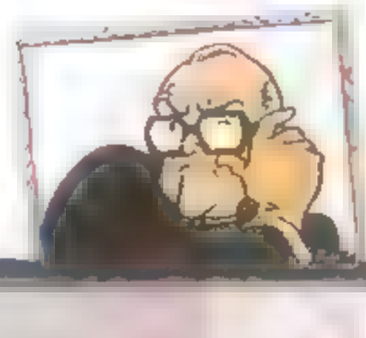
Pero son bloques de texto lo que puede verse debajo de la que se convertiría en su obra más famosa: *Tom Poes*, que comenzó a publicarse en 1941. Son aventuras en un mundo de animales antropomórficos, protagonizadas por un gatito blanco que siempre saca de líos al pomposo y millonario oso Heer Bommel. Durante la guerra era una de las pocas tiras que se siguieron publicando. No era colaboracionismo, sino la forma que tenía Toonder de mantener a varios dibujantes que trabajaban en su estudio. Cuando la situación se hizo insostenible, todos optaron por falsificar documentos para la resistencia. Eso mismo había hecho Alfred Mazure, el creador de *Dick Bos* cuando los nazis le pidieron que convirtiera a su personaje (un detective que vivía aventuras de todo género) en un oficial de las SS.

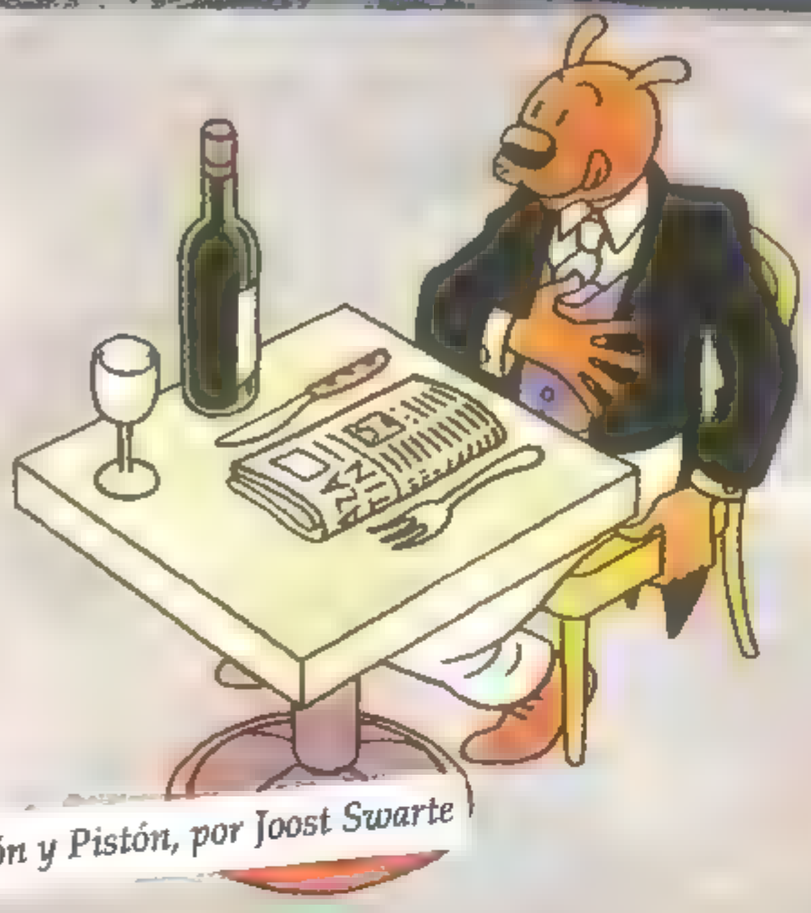
Dick Bos es un personaje que se perpetúa hasta hoy en la memoria holandesa. Aparecía en unos libritos que medían 11x7 cm y traían historias completas a razón

El nombre oficial es Reino de los Países Bajos, pero es más popularmente conocido como Holanda. Es el país de los tulipanes, los molinos y las lecheritas con suecos de madera, pero también el de los Coffee Shops donde podés probar todas las variedades de marihuana y de hachís, es donde el estado contrata prostitutas para que los discapacitados o los enfermos terminales tengan su adecuada cuota de sexo... en fin, el país donde a muchos nos gustaría vivir.

LA HISTORIETA EN Holanda

por Fabio Blanco





Algodón y Pistón, por Joost Swarte

de una viñeta por página. Esos libros, llamados beeldromans, eran ideales para leer bajo el pupitre y fueron muy imitados en la posguerra.

Otros dos golazos de la época son *Eric de Noorman* (1946), las aventuras de un vikingo muy al estilo de *Prince Valiant*, dibujadas y escritas por Hans G. Kresse y Kaptein Rob (1945), sobre un capitán que recorre el mundo junto a su perro Skip y suele enfrentar a un científico loco de apellido Lupardi. Ambas son apaisadas con texto debajo.

En 1948 sucede algo nefasto. Un chico de 15 años mata a una adolescente de 16 ¿Qué encuentran en la casa de ambos? ¡¡Comics!! El dramático hecho se convierte en una buena excusa para prohibir y quemar hasta las historietas que recibían en el Palacio Real. Siguieron años complicados para las pocas revistas que se atrevieron a salir al mercado, hasta el 25 de Octubre de 1952. Ese día, se repartió gratuitamente el primer número de *Donald Duck Weekblad*. La reconciliación y el amor entre Holanda y el comic durarían para siempre.

Provocadores

Hicieron falta 10 años más para que los editores se animaran a sacar *Pep*, una revista que en principio estaba destinada a publicar comic franco-belga y norteamericano (Mickey y Tintin se dan la mano en el primer número), pero en la que muy lentamente empezaron a destacarse los autores holandeses. Así surgen series como "Johnny Goodbye" y "Agente 327" de Martin Lodewijk, "Vidocq" y "Erwin" de Hans Kresse, el superhéroe paródico "Blook", de Johnn Bakker. También "De Generaal", de Peter de Smet y "De Argonautjes" de Dick Matena. "Eppo" un personaje creado por Uco Egmond, daría nombre en 1975 a la revista surgida de la fusión de *Pep* y otra revista llamada *Sjors*, pero en el medio ya habían pasado muchas cosas.

A mediados de la década del '60, diversos grupos anarquistas entre los que sobresalían los llamados "Provos" (provocadores) dieron forma a la Holanda tolerante y liberal que describíamos al principio y desafiaron a la autoridad en formas originales: denunciaban a la policía cargamentos de marihuana que no eran tales, lanzaban rumores delirantes o dejaban en las calles bicicletas que todos podían utilizar. Con ellos aparecen los primeros artistas under, como el zarpadísimo Willem en *Provo Magazine* y Theo Van den Boogard y Evert Geradts en Hitweek. En los '70, Joost Swarte (famoso internacionalmente y creador del término "línea clara") lanza la revista *Modern Papier* mientras que Geradts edita *Tante Leny Presenteert*, ambas con la mezcla de erotismo, denuncia y nostalgia de las revistas under norteamericanas de la época.

Bocaditos Holanda

Probablemente no leíste nada de esta nota y después del primer párrafo te tomaste un avión a Ámsterdam y ya te afiliaste al partido NVD. Si es así te aconsejamos visitar ya mismo la librería Lambiek, probablemente la comiquería más importante de Europa. Fundada en 1968, es también una galería de arte para la que han preparado muestras tipos del calibre de Robert Crumb, André Franquin y Daniel Clowes, además de holandeses como Peter de Witt (autor de la tira "Sigmund") o Windig & De Jong (autores de "Heinz").

A principio de Junio se celebra Stripdagen Haarlem, un megafestival de comics al estilo Angulema en el que participa cada espacio cultural de la norteña ciudad de Haarlem. También al norte está Groningen, donde hay un importante Museo del Comic.

La historieta holandesa actual es una mezcla de desfachatez y nostalgia, como se ve por ejemplo cuando el comic de acción y misterio *Nicky Saxxx* (escrito por Willem Ritstier y dibujado por Minck Oosterveer) transforma su formato para homenajear a Eric de Noorman.

País comiquero, fiestero y nada careta... ¿cómo no nos va gustar? ☑

John Lennon, por Dick Matena

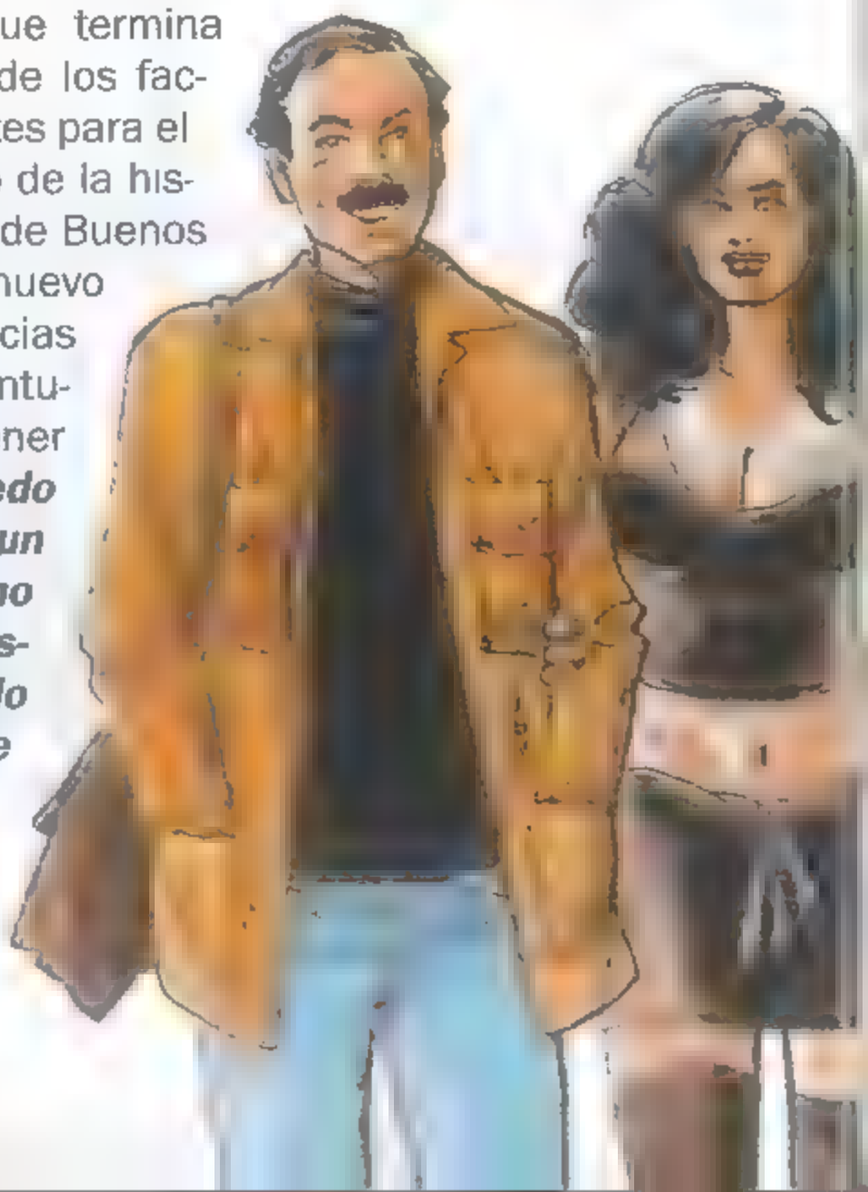
EN EL MUNDO DE LA HISTORIETA SUELEN APARECER, CADA TANTO, CASOS EN LOS QUE DOS AUTORES -YA SEA POR AFINIDAD TEMÁTICA, IDEOLÓGICA, O SIMPLE AMISTAD- UNEN SUS TALENTOS PARA LA CREACIÓN DE UNA SERIE DE OBRAS. EN ESA INTERSECCIÓN QUE SURGE DEL TRABAJO EN COMÚN, Y DE LAS IDEAS E INTERESES DE CADA UNO, EMERGE UN TERCER AUTOR, DISTINTO Y, EN NO POCAS OCASIONES, SUPERADOR DE LA SUMA DE LAS PARTES. HOY VAMOS A HABLAR DE UNO DE ESTOS CASOS. UNO ERA UN GUIONISTA QUE HABÍA ARRANCADO UN PAR DE AÑOS ATRÁS, CON UNA HISTORIA DIBUJADA POR EL VIEJO BRECCIA, LUEGO DE AÑOS DE TRABAJAR EN DISTINTOS MEDIOS GRÁFICOS, TELEVISIÓN Y PUBLICIDAD. EL OTRO ERA UN DIBUJANTE QUE LA VENÍA REMANDO DESDE FINES DE LOS '60 EN EDITORIAL COLUMBA, EN ASCENSO Y CERCA DEL ESTILO PROPIO. AMBOS SE JUNTARON POR PRIMERA VEZ A MEDIADOS DE LOS '70, Y DE ESA UNIÓN SALIERON ALGUNOS DE LOS PERSONAJES MÁS POPULARES DE LA HISTORIETA ARGENTINA, QUE AÚN SE MANTIENEN VIGENTES AL DÍA DE HOY. ESTA NOTA HABLA DE ESE AUTOR, UNA VERDADERA BESTIA DE CUATRO MANOS Y DOS CABEZAS A LA QUE, A FALTA DE NOMBRE MEJOR, BAUTIZAMOS COMO

El loco chávez
YO LOCO LOCO, Y ELLA LOQUITA

Terminemos con esta patraña: Hugo Chávez no es un presidente que al enta, con verborrágica proclama, a la revolución bolivariana. Hugo Chávez es argentino y porteño como el qué más; un chanta simpático, muje-riego, amigo entrañable y soñador. Un loco, bah.

El Loco Chávez es también, la primera colaboración entre Carlos Trillo y Horacio Altuna. Desde su debut en la cabecera de la contratapa de *Clarín*, el 26 de julio de 1975 –en reemplazo de la tira gauchesca "El Capitán Ontiveros"- Chávez, en calidad de corresponsal extranjero, paseó su ser nacional durante varios meses, en aventuras que lo llevaron a recorrer París, Londres, Venecia y Copenhague, entre otros destinos. Sin embargo, con las convulsionadas revueltas político-sociales que atravesaba la Argentina de aquel entonces, los autores no se sienten cómodos con este remedo de *Vito Nervio*, mientras ven cómo la actualidad de cada día gana terreno en las tiras que lo acompañan. Al final, Trillo tuvo que reconocerlo***: "la realidad nos pasó por encima".*** Altuna le ablandó los rasgos duros de su rostro, le achicó el bigote tipo mexicano y le cambió la mirada fría por unos ojos melancólicos y soñadores; y con un estentóreo ***"¡¡Por fin!!",*** Hugo Chávez desembarca en Argentina en febrero de 1976. En momentos en que muchos argentinos se debatían entre el exilio y la resis-tencia, el Loco había llegado para quedarse.

Con este "renacimiento" se inaugura la más fructífera y popular etapa de la tira. Aparecen los personajes secundarios amigos del Loco: su jefe Balderi, el creativo publicitario Guillermo "Malone" Sacco, el filósofo tanguero Homero. Y, por supuesto, las minas (ya lo sabemos, Altuna no dibuja mujeres, dibuja minas), con la infartante Pampita a la cabeza. También cambian los escenarios. La oficina, el bar "El Buen Trato", las calles, conforman un entramado que termina de delinear uno de los factores determinantes para el cambio de rumbo de la historieta: la ciudad de Buenos Aires. En este nuevo ámbito, las peripecias propias de la aventura ya no podían tener cabida ***("no puedo hacer aparecer un personaje como Duckman, esa especie de seudo superhéroe que sí era posible en San Francisco. Si lo hago andar por***



la calle Corrientes, en la tira siguiente tiene que aparecer un patrullero que lo lleve preso" diría Trillo), y la historieta empezaría a transitar un carril distinto.

De esta manera, *El Loco Chávez* se transforma en una suerte de comedia de situaciones, donde las acciones iniciales que mueven a los personajes se estiran hasta casi diluirse –ayuda en esto el ritmo pausado de la tira diaria, de tres o cuatro cuadros por entrega-, y pasan a primer plano las escenas de transición, elaboradas a partir de diálogos de una agudeza excepcional. Los enredos –eminentemente amorosos- que viven el Loco y sus amigos, acompañados por el realismo abrumador del dibujo de Altuna, y sus minas espectaculares, resultan suficientes para que el público se apropie de la tira y alcance una enorme repercusión.

El cambio en el escenario lleva a los autores a una inevitable transformación de su protagonista. Con el Loco, Trillo y Altuna inauguran un tipo de personaje atractivo y singular, sin las características épicas del héroe omnipotente, pero carente también de la entrañable torpeza del antihéroe. Hombres comunes, testigos privile-giados de las variables de su entorno, a quienes las cir-cunstancias obligan a tomar decisiones sin la certeza de saber si están obrando o no a su favor. Sasturain llama a esta creación de la dupla los "no-héroes". ***"El Loco es cada vez menos protagonista, y obra como resonador de situaciones en que predomina la observación cotidiana y no la aventura".***

El costumbrismo de la tira produce una identificación tal con los lectores que, en los tiempos oscuros en que se publicó, muchos creían ver mensajes velados que sus autores jamás habían conjeturado. El afán por encontrar un medio que canalizara, de alguna manera, el pensamiento contrario al régimen dictatorial hizo que los lectores creyeran descubrirlo en aquellas obras que guardaban íntimo contacto con la realidad cotidiana, aún cuando Trillo jamás imaginara tales interpretaciones en boca de sus personajes.

El éxito del Loco lo lleva a tener su propia serie de televisión, emitida por Canal 11 en 1978. Protagonizada por Carlos Rotundo –de gran parecido físico con el protagonista-, y con una joven Adriana Salgueiro como Pampita, el programa es levantado por la dictadura en su quinta emisión, por exhibir como ejemplo "a un mal argentino, que no le hacía caso al jefe y al que le gustaban las mujeres". También *Clarín* comienza a publi-car "Los Grandes Reportajes del Loco Chávez", una pá-gina quincenal a color en el suplemento "Para Todos", que luego se reeditaría en la revista *Skorpio Extra*, a partir de su primer número.

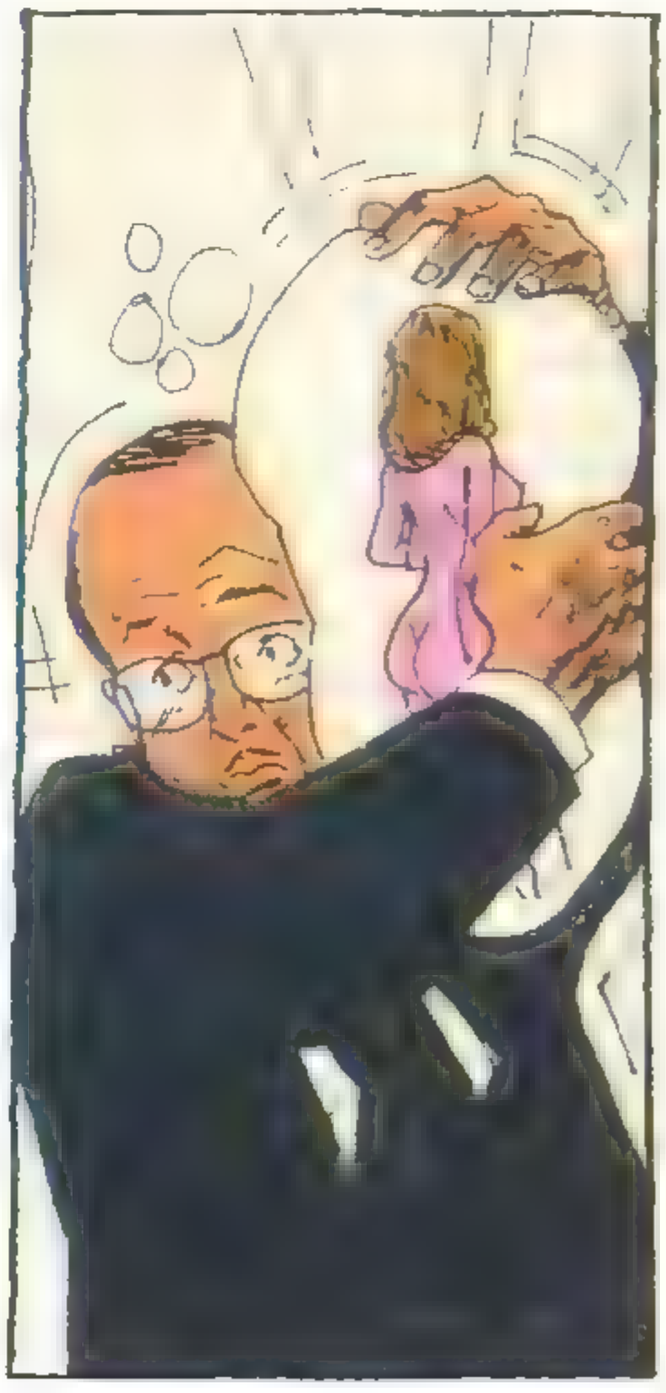
El final de la tira no podría ser más traumático. En las postrimerías de la primavera alfosinista, en 1987, el Loco, casi como intuyendo la que se viene, deja a sus amigos y se va con su adorada Pampita a España (como ya había hecho su dibujante, en 1982). El fin de los años '80 y el comienzo del menemismo son lugares en donde el Loco ya no podría sobrevivir.

Una historieta de gran popularidad, profundamente argentina, que atravesó victoriosa los tiempos más aciagos de nuestra historia, con un brillante guión y dibujos memorables. ¿Califica *El Loco Chávez* para ingresar al podio de la historieta argentina, junto con *Mafalda* y *El Eternauta*? Dejamos abierta la pregunta, aunque la multitud de lectores que aún recuerdan y extrañan la tira no hacen sino confirmar la frase final de Homero: ***"El Loco no se va a terminar de ir nunca".***

Las Puertitas del Sr. López
LOPEZ, NO TE COPES

Dentro de esta tipología del "no-héroe" que crearon Trillo y Altuna, el Sr. López es casi su exégesis, con características muy cercanas a la del antihéroe. Pero con una diferencia: López no puede ganar. Su propia ineptitud, su propio desinterés, su propia abulia, casi siempre le impiden encontrar una salida para la realidad que lo agobia, aún cuando parece alcanzarla detrás de la puerta de cada baño.

Las Puertitas... comienza a publicarse en 1979, en la revista de ciencia ficción *El Péndulo* (primera época). Luego de cuatro episodios, se muda a la popular *Hum®*, donde aparece hasta 1982. La premisa es sencilla: López es un oficinista gris y rutinario, que busca un escape de las presiones laborales y maritales en un mundo de fantasía, al que ingresa por las puertas de los baños. Allí, sin embargo, no suele encontrar una solución a sus problemas, sino una realidad igual o peor de la que acaba de salir.



¿Por qué López no encuentra una salida? La respuesta es simple: a pesar del entorno que cambia, López no puede dejar de ser lo que es. Su búsqueda en ese mundo fan-tástico, a través de un lugar tan íntimo y alejado de la mi-rada condenatoria social como es el baño, lo enfrenta a su incapacidad e inmovilidad para cambiar lo que no le gusta. López

es un conformista, un tipo que vive sólo porque el aire gratis. De lo peor.

Por fortuna, lo que salva a esta serie de convertirse en una pretenciosa tragedia existencialista es el humor. El patetismo de López se presenta de una forma tan exagerada que mueve a la compasión y a la risa, antes que al desprecio. Además, Trillo aplica uno de sus mejores recursos y deja los argumentos sin un final que cierre del todo, con bastante resto para que el espectador complete el "después", la continuidad de la vida de López luego de salir del baño. Un final demasiado concreto, seguro llevaría a acentuar la sensación de "no hay futuro", latente durante toda la obra.

Otro punto a favor de *Las Puertitas...* es su interpretación de la censura y la represión que se vivía en la época, algo que, ahora sí esta vez, los autores incluyen deliberadamente. El silencio de López en el mundo real refleja al de la sociedad amordazada, mientras que el escape a otro mundo (como en ese genial episodio donde López viaja a un lugar cuyos habitantes toman una pastilla para evitar los pensamientos prohibidos) establece un paralelismo bastante explícito con una población que buscaba una salida que parecía no llegar nunca. Curiosamente, la única rebeldía que se permite López se da fuera de la historieta. Luego de varias entregas, el protagonista interviene la firma de los autores al lado del título: las tacha, las orina y les pone dinamita, como si el López de la historieta fuese sólo un actor, y el verdadero se desquitara con los creadores que lo obligan a interpretar un personaje tan patético.

En la faz gráfica, Altuna, sin las presiones de la entrega diaria, se muestra a sus anchas, y despliega una multiplicidad de matices acordes a la temática o al género de los mundos en que se interna López. Las reminiscencias de dibujantes como Moebius o Breccia, y las referencias cinematográficas (el homenaje a *Casablanca* es memorable) conforman otro de los grandes aciertos de la historieta.

La repercusión que alcanza la serie lleva a sus personajes a la pantalla grande. En 1988 se estrena *Las Puertitas del Sr. López*, con dirección de Alberto Fischerman –quien venía de realizar otra adaptación del comic, *La Clínica del Dr. Cureta*- y participación de Trillo en el guión. Lorenzo Quinteros interpreta a un genial López, mientras que Mirta Busnelli encarna a su fastidiosa esposa, en una historia que enfatiza en las fantasías sexuales del protagonista, a tono con el "destape" que se vivía en aquella época post-dictadura. Muy recordada es la escena en la que López tiene sexo arriba de una moto en movimiento con la despampanante Katja Alemann.

Las Puertitas... se cerraron definitivamente después de que Altuna se radicó en España. Pero nos quedan esa treintena de historias para mostrarnos cuánto de Sr. López tenemos en cada uno de nosotros. Y cuánto, claro está, es lo que tenemos que cambiar.

Charlie Moon
UN CARLITOS

Los cinco episodios que componen *Charlie Moon* se publicaron a partir del primer número de *Superhum®*, en Agosto de 1980. En un principio, la serie iba a llamarse *Carlitos Luna*, pero Trillo tradujo su nombre al inglés para tener más posibilidades de venderla al exterior. La historia narra fragmentos de la vida de un adolescente de escasos recursos, que trata de ganarse la vida en los EEUU de la Gran Depresión.

La expresión "fragmentos de la vida" no es casual, porque cada uno de los capítulos está planteado como pequeños esbozos, historias mínimas en las que Charlie –a la manera de otros protagonistas adolescentes como Huckleberry Finn, Oliver Twist, o el

pequeño Johnny Savarese- se da de frente con el costado oscuro del American Way of Life. La corrupción, la hipocresía, la "flexibilización laboral", las muertes dudosas comienzan a minar la ingenuidad que brilla en los ojitos claros de Charlie. Y aquí, de nuevo, vuelve a asomar el paralelismo con la realidad argentina de entonces. ***"Estas tramas tristes, aunque transcurrieran en otra parte, detallaban sagazmente nuestra rea-lidad"*** escribe Guillermo Saccomano en el prólogo a la edición española. ***"Porque las peripecias de Carlitos Luna son las de cualquier pibe que va descubriendo el universo en un país cuyas posibilidades fueron estranguladas".***

Altuna maneja los gestos y las miradas de los personajes con una sutileza que acompaña a la perfec-ción el clima íntimo, silencioso que Trillo propone en estas instantáneas. Pequeñas imágenes de un nuevo y oscuro mundo que se revela ante los ingenuos ojos de un joven. Norteamericano, argentino, de cualquier lugar.

Merdichesky
UN CANA BUENO

El paralelismo entre el detective Samuel Merdichesky y los personajes de Woody Allen es casi inevitable: judío de New York, con una *idishe mame* que lo persigue hasta el hartazgo y problemas derivados de sus desventuras sexuales, Merdi (como lo llaman sus compañeros) ya no sabe para dónde agarrar.

Merdichesky es una obra de 48 páginas que Trillo y Altuna realizaron originalmente para publicarse en España. En nuestro país apareció serializada entre los números 7 y 13 de *Superhum®*, en 1981. Años después se publicó un episodio unitario en el *Almanaque Extra de Fierro* de 1985. En la primera historia, a Merdichesky le encargan vigilar a una joven periodista amenazada; en el episodio autoconclusivo, Merdi vive una bizarra situación en medio del rodaje de una película porno.

Desde su misma concepción, el protagonista de nuestra historia es un oxímoron: lo que hoy podríamos llamar un "hombre sensible" encarnado en el cuerpo de un policía neoyorquino. Sus colegas lo ningunean por torpe, los vagabundos lo desprecian por policía y las mujeres se preguntan cómo a un oficial de la ley pueden gustarle Prevert y Debussy, mientras su madre le corre detrás como si fuera un nene de cinco años. En el pobre Merdichesky, el catalizador de todos estos desastres pareciera ser el sexo, algo que nunca puede llegar a disfrutar porque le impide cumplir con su deber (como en el primer y el último capítulo).

El trazo de Altuna de nuevo aparece suelto pero preciso, con un excelente trabajo de sombras y tramas. A diferencia del resto de los personajes, Merdi pareciera estar dibujado con un leve toque caricaturesco, como para acentuar sus características disparatadas.

En resumen, Merdichesky es otro de los "no-héroes" urbanos de la dupla, al que su particular profesión le agrega un punto más de comicidad. O, como diría su madre: ***"Cuidate, nene. No andes por ahí haciéndote el héroe, ¿eh?".***

El Último Recreo
ESOS LOCOS BAJITOS

El Último Recreo es una rara gema dentro de la trayectoria de estos dos autores. Acá se terminan la comedia, los enredos amorosos, los personajes que no hacen nada, y desembarca la ciencia ficción existencialista, cruel, comprometida. Es increíble como esta historieta contrasta de manera brutal con el resto de los trabajos de la dupla.

Pensada originalmente para su publicación en la *1984* española, *El Último Recreo* recaló en nuestro país primero en *Superhum®*, entre Junio y Septiembre de 1982, y luego en *Fierro*, donde apareció a partir de Marzo de 1985. La historia cuenta la vida en una ciudad arra-

sada por una particular variedad de bomba atómica: la "sex-bomb", que mata sólo a aquellas personas que se han iniciado sexualmente. Por este motivo, la gran mayoría de los sobrevivientes a este genocidio son niños, que intentarán, de la forma que puedan, reorganizarse como sociedad y continuar con su existencia.

El guión de Trillo es, sin dudas, uno de los más densos y oscuros de su carrera, con inevitables reminiscencias de *El Señor de las Moscas*, la novela de William Golding. A lo largo de los doce capítulos que lo componen, se nos muestran las distintas facetas de la locura en la que han caído sus jóvenes protagonistas, en un vano intento por convivir a su alrededor con la muerte, la destrucción, el fallecimiento de sus padres y –a la no tan larga- la pérdida de la inocencia (son notables los episodios de la chica que se cree estrella de televisión, o el muchacho que se encierra en su mansión, y sigue su vida como si nada hubiese ocurrido). La organización de los niños en distintas pandillas –una de las cuales declara como rey a un adulto eunuco-, lejos de alcanzar una recomposición, no hace sino desnudar las mismas miserias que llevaron a la destrucción al mundo de los adultos. Así, los niños transitan las calles con el mismo miedo e incertidumbre del Juan Salvo del comienzo de *El Eternauta*, con la desesperación por (re)encontrar la vida entre tanta muerte y la pequeña esperanza de que el virus expandido por la bomba acabe por disiparse.

Altuna, a tono con el relato, carga su pincel de negro y realiza una construcción minuciosa de la ciudad desolada. La melancolía, el candor y la locura presentes en el rostro de los chicos, en comparación con la decadencia del entorno, provocan, con una contundencia abrumadora, algunos de los momentos más conmovedores de toda la obra.

Acaso *El Último Recreo* sea el mejor trabajo de la dupla; sin dudas, es el más serio y reflexivo. La multiplicidad de simbolismos (el fin de la infancia, la supervivencia en las sociedades urbanas, el despertar sexual, la madurez como sinónimo de muerte) está expresada de forma tan clara, que le estallan al lector delante de los ojos. Difícil es, realmente, permanecer inconmovible ante ese grupo de pobres criaturas, de locos bajitos, que sin saberlo y quizás sin quererlo, están yendo por el camino que no deben transitar: el de la maduración. Un camino ineludible que, por culpa de sus mayores, los llevará hasta la muerte.

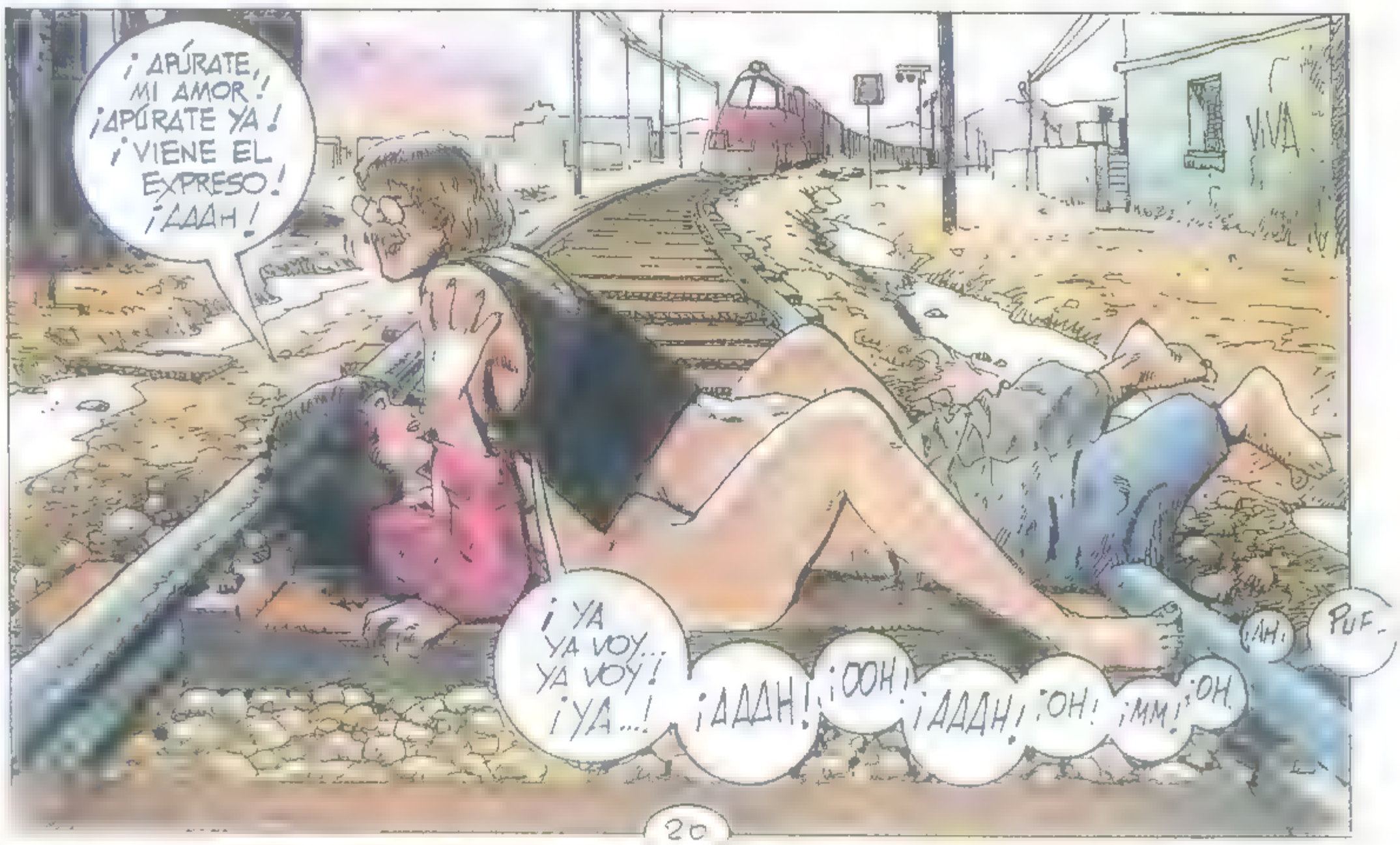
Circuito Cerrado
LIKE A SEX MACHINE

Publicada en Argentina en la revista *Fierro*, *Circuito Cerrado* es el último trabajo conjunto de la dupla Trillo-Altuna, además de ser el único realizado a todo color. Al igual que *El Último Recreo*, apareció primero en España, en 1982, bajo el título de *Tragaperras* (nombre con que denominan los ibéricos a las máquinas tragamonedas).

En lo conceptual, *Circuito...* es una suerte de continuación de *Las Puertitas...* (de hecho, en el capítulo "S&M" aparece un matrimonio calcado del de López y su antipá-tica esposa). En cada uno de los siete episodios, una persona cansada de su vida actual, prueba su suerte en una de estas particulares máquinas "tragaperras". Una pantalla le muestra una historia y, al final, le otorga un premio o una predicción, generalmente relacionada con la vida del espectador.

Con la excepción de "Bombardeo" –una alegoría sobre la manipulación de los medios de comunicación- y "Fantasmas", de fuerte contenido político (con un presidente muy parecido a Alfonsín perseguido por "fantasmas" militares), el resto de las historias gira en torno a las fantasías sexuales. Esto da el pie perfecto para que Altuna se luzca con sus célebres féminas, que aparecen en escenarios propensos a la imaginación y en un sinnúmero de posiciones amatorias, para deleite de los discípulos de Onán. Por fortuna, los guiones no se reducen sólo al sexo indiscriminado, e incluyen también pasos de comedia (la escena del astronauta que se quiere masturbar en la nave es desopilante) y, al igual que en los finales de *Las Puertitas...* una lograda amalgama entre el mundo fantástico de la máquina y la triste realidad de sus espectadores.

En resumen, un final de fiesta divertido, con toques de reflexión y dibujos majestuosos, para una de las uniones creativas más importantes del Noveno Arte argentino. ☑



EL MEJOR PORTAL ARGENTINO
DE HISTORIETAS EN INTERNET

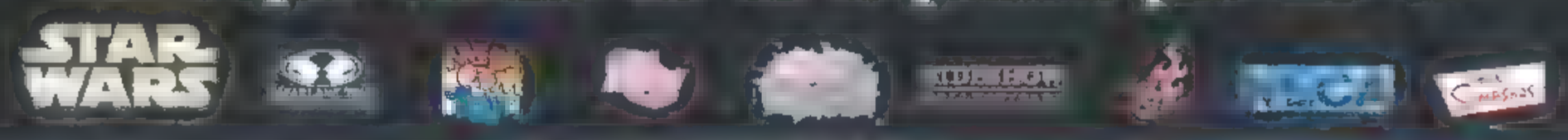
PORTALCOMIC

HISTORIETAS PARA TODOS

GALERIAS de GUIONISTAS y DIBUJANTES
FICHAS de PERSONAJES
REPORTAJES • CHAT
FOROS de OPINION
COLUMNAS • CLASIFICADOS
HISTORIETAS On-Line • CORREO
WALLPAPERS • RESEÑAS
ENLACES • SITIOS RECOMENDADOS
CARTELERA de eventos • NOTICIAS
INFORMES • CONCURSOS
...y mucho más!

WWW.PORTALCOMIC.COM

venì a visitar el showroom más grande y exclusivo de argentina!!!
...elegí la colección que quieras
star wars / anime / peliculas y series / heroclix / posters / venta y alquiler de trajes remeras / pins / llaveros / y mucho mas
te esperamos, no te lo podés perder!...



Y sólo por mencionar este aviso te ganaste un 10% de descuento sobre tu primera compra.
Y a partir de ahí no nos hacemos responsables por tu adicción a **SWToys!!**

PASA A VISITARNOS POR SARMIENTO 1562 PB I / CAPITAL FEDERAL
TEL/FAX 4373-4100 / INFO@SWTOYS.COM.AR / WWW.SWTOYS.COM.AR

HACE 58 AÑOS, APARECIO UNA TIRA EN LOS DIARIOS DE EEUU QUE A SIMPLE VISTA PARECIA UNA MAS DE CHICOS TRAVIESOS. PERO PRONTO EMPEZO UNA EVOLUCION NO SOLO DEL DIBUJO SINO TAMBIEN DE LOS TEMAS, UN PERIPLO FASCINANTE QUE DURO 50 AÑOS Y QUE NOS DEJOS UN CLASICO ABSOLUTO DEL NOVENO ARTE, AL QUE ES IMPOSIBLE NO REVISITAR DE VEZ EN CUANDO. ESTE ES EL GENIAL Y ENSIMISMADO UNIVERSO DE

PEANUTS

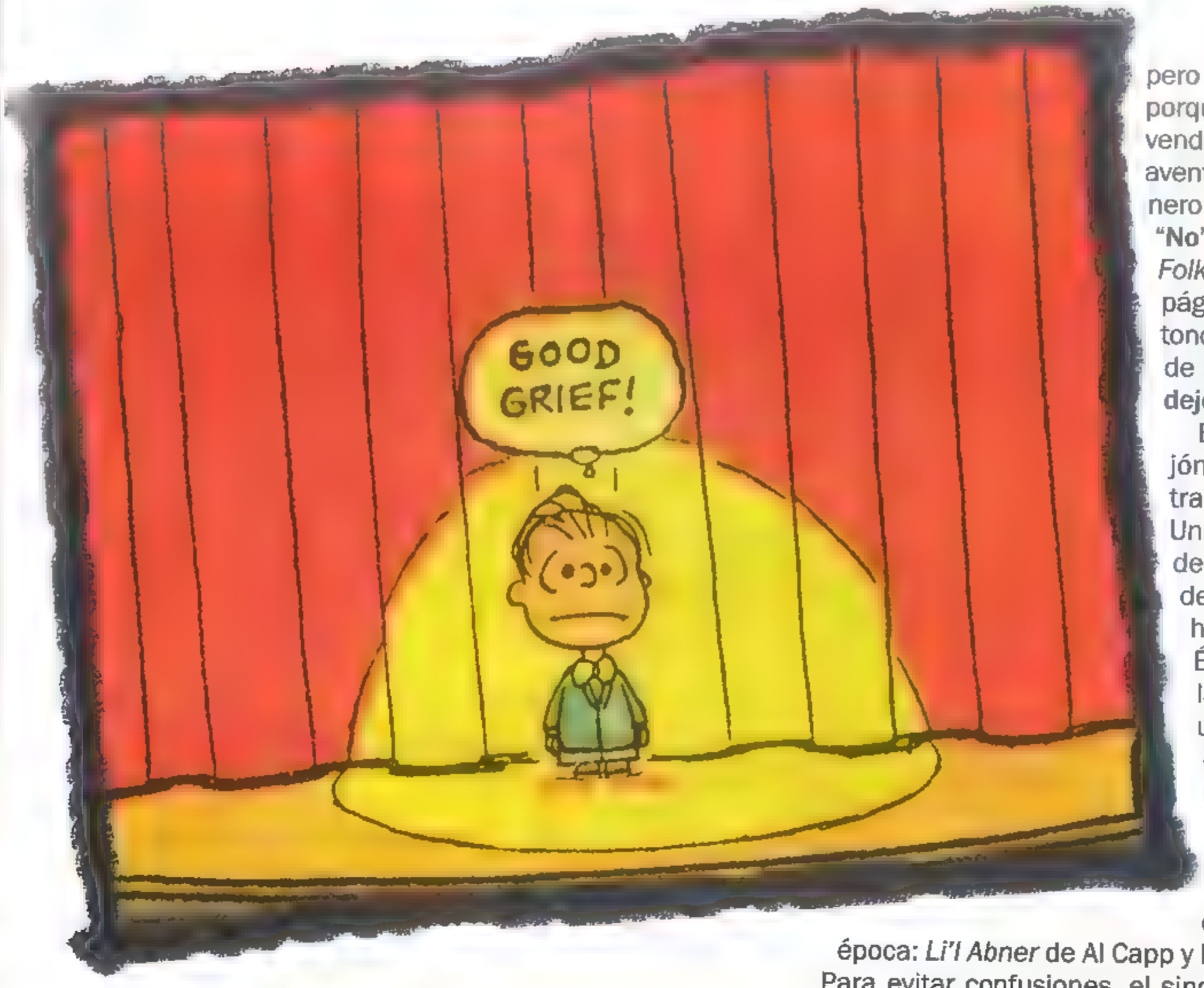
por Andrea Vega
Ilustración de
Fabián Mezquita

GOOD GRIEF, CHARLES SCHULZ

¿Cómo podemos perder cuando somos tan sinceros? (Charlie Brown)

Dos chicos caminan bajo la lluvia. Uno de ellos reflexiona, **"La lluvia cae sobre justos y pecadores."** El otro mira al cielo, pensativo, y contesta, **"¡Ése es un buen sistema!"**
Los mismos chicos hablan sobre cómo actuar cuando se presenta un problema. Uno dice, **"Creo que la mejor manera de solucionar los problemas es evitándolos,"** a lo que su amigo contesta, algo ofuscado, **"¿Y si todos hicieran lo mismo? ¿Entonces qué? ¿Qué pasaría si todas las personas en el mundo de pronto decidieran huir de sus problemas?"** El otro piensa un rato y contesta, **"Bueno, al menos correríamos todos en la misma dirección."**
Detrás de un puesto de limonadas con el cartel CONSULTORIO PSIQUIATRICO, una nena escucha los problemas de otra. **"Mi problema es que le tengo miedo al jardín de infantes. ¡Ni siquiera sé por qué! Trato de razonarlo, pero no puedo"**. A lo que la joven psiquiatra contesta, **"No eres diferente del resto. Cinco centavos, por favor."**

Religión, psiquiatría, filosofía, educación... para la pandilla de *Peanuts*, nada parece demasiado complejo para ser analizado. La tira tenía más de 30 años cuando tuve mi primer contacto con ella a mediados de los '80, cuando ya hacía tiempo se había convertido en una fuerza de la cultura pop, con best-sellers en su haber, especiales de TV –serie animada incluída- y toda clase de merchandising. Por aquel entonces, gran parte de su contenido me superaba; era difícil ver más allá de lo que estaba frente a mis ojos. En tiempos de limitaciones a la libertad de expresión, Charles Schulz –el padre de la criatura- fue capaz de trascender la broma de turno y utilizar historias aparentemente inofensivas para hablar acerca de la experiencia humana. En gran medida, *Peanuts* ayudó a definir la tira cómica contemporánea: los dibujos limpios y minimalistas, el humor sarcástico, la cruda honestidad, la increíble vida interior de la mascota de la casa, el tratamiento serio de los niños, el merchandising a gran escala. De muchas maneras, Schulz marcó el rumbo que prácticamente todos los dibujantes han intentado seguir desde entonces.



SOY UN PERDEDOR

"No era odiado en realidad.
A nadie le importaba tanto." (Charles Schulz)

No es que hubiera indicios de que el joven Charles Schulz estuviera destinado a la grandeza. Nacido en Noviembre de 1922, creció en un vecindario de clase trabajadora en St. Paul, Minnesota. Sus padres –un barbero alemán y un ama de casa noruega- eran emocionalmente distantes y extrañamente desatentos con su único hijo. Muy al estilo Charlie Brown, la vida de Schulz fue una frustración tras otra. En sus primeros años de primaria fue adelantado un grado, pero lo compensó al fallar en cada uno de los cursos siguientes, siempre un paso atrás de sus compañeros. Por el resto de su carrera escolar sería el más joven, pequeño y extraño de la clase. Para cuando llegó a la secundaria, se había vuelto tan tímido que era prácticamente invisible para los demás.

Su único orgullo era su habilidad para el dibujo, y su gran oportunidad de distinción parecía haber llegado cuando presentó algunas caricaturas para el anuario escolar, pero fueron rechazadas. Jugaba al béisbol, pero su equipo siempre perdía. Era demasiado tímido para hablarles a las chicas, y tuvo su primera cita recién dos años después de graduarse.

Naturalmente, Schulz no fue a la universidad. En lugar de eso tomó un curso de dibujo por correspondencia. Fue reclutado por el ejército en 1943 y entrenado para disparar, pero echó a perder la única oportunidad de usar su arma. Días antes de concluir la guerra, alcanzó a ver un par de soldados alemanes, puso su arma en posición y apretó el gatillo; sólo hizo "clic". Había olvidado cargarla.

Entre 1947 y 1950, Schulz vendió 17 caricaturas al Saturday Evening Post. Durante ese período, además, realizó un comic semanal de una sóla viñeta llamado *Li'l Folks* para el St. Paul Pioneer Press –que incluía embriones de lo que luego serían personajes de Peanuts. Aunque de hecho, aparecía solamente cuando el editor podía hacerle lugar. En principio había pensado en una tira de acción, pero comenzó a dibujar niños porque eso era lo que parecía vender más. Eventualmente se aventuró a solicitarle más dinero al editor. ¿Su respuesta? **"No"**. ¿Y qué tal si le da a *Li'l Folks* un espacio regular en la página de comics? **"No"**. ¿Entonces quizás debería dejar de hacerla del todo? **"Bueno, dejémosla."**

Ese fue el último gran bajón de Schulz. Cuando su trabajo fue seleccionado por United Feature Syndicate, se decidieron por la nueva tira de cuatro viñetas en la que había estado trabajando. Ésta era bastante similar al panel, pero tenía un elenco de personajes definido en lugar de diferentes niños sin nombre. Quizás el nombre se habría mantenido de no ser por su similitud con otros dos comics de la época: *Li'l Abner* de Al Capp y la ya olvidada *Little Folks*. Para evitar confusiones, el sindicato le puso el nombre de *Peanuts*, un título que al autor no le agradaba porque, según él, carecía de d gnidad.

La tira comenzó a ser publicada el 2 de Octubre de 1950, al principio en sólo siete diarios. El crecimiento fue lento; tomaría un largo tiempo para que el dibujo evolucionara, para que las cabezas se agrandasen, para que las extremidades se encogieran. La popularidad a gran escala llegaría en los '60, cuando parecía hablarle a cada persona que experimentaba la brecha generacional; y entonces casi se vio inundada por una ola de merchandising, a tal punto que los fans comenzaron a quejarse de que Schulz se estaba vendiendo. Lo que salvó a la tira fue la elevación de Snoopy al rango de personaje principal, y cómo su vida de fantasía sin límites -casi surrealista- frecuentemente se apoderaba de ella.

Algunos biógrafos aseguran que sus regulares estados depresivos y el deterioro progresivo de su matrimonio con Joyce Halverson –su primera esposa- contribuyeron a alimentar el éxito de su obra. Su segundo matrimonio –esta vez con Jean Clyde- fue más tranquilo, pero Schulz parecía estar mucho más comprometido con su trabajo. Peanuts se publicó sin interrupciones durante casi 50 años, llegó a aparecer en más de 2.600 diarios en 75 países, y durante todo ese tiempo Schulz escribió y dibujó él mismo cada viñeta. En Noviembre de 1999 llegó el diagnóstico de cáncer, y a causa del debilitamiento que produjo la quimioterapia en el autor, su retiro fue anunciado un mes después. Finalmente murió el 12 de Febrero de 2000, la noche anterior a la publicación de su última tira.

Schulz puso una cláusula en su contrato de que todo terminaría con su muerte. En su tira de despedida escribió: **"Queridos amigos: Siempre he estado agradecido por la lealtad de nuestros editores y por el maravilloso apoyo y amor que me ha sido expresado por los fans de esta tira. Charlie Brown, Snoopy, Linus, Lucy... ¿cómo podría olvidarlos?"**

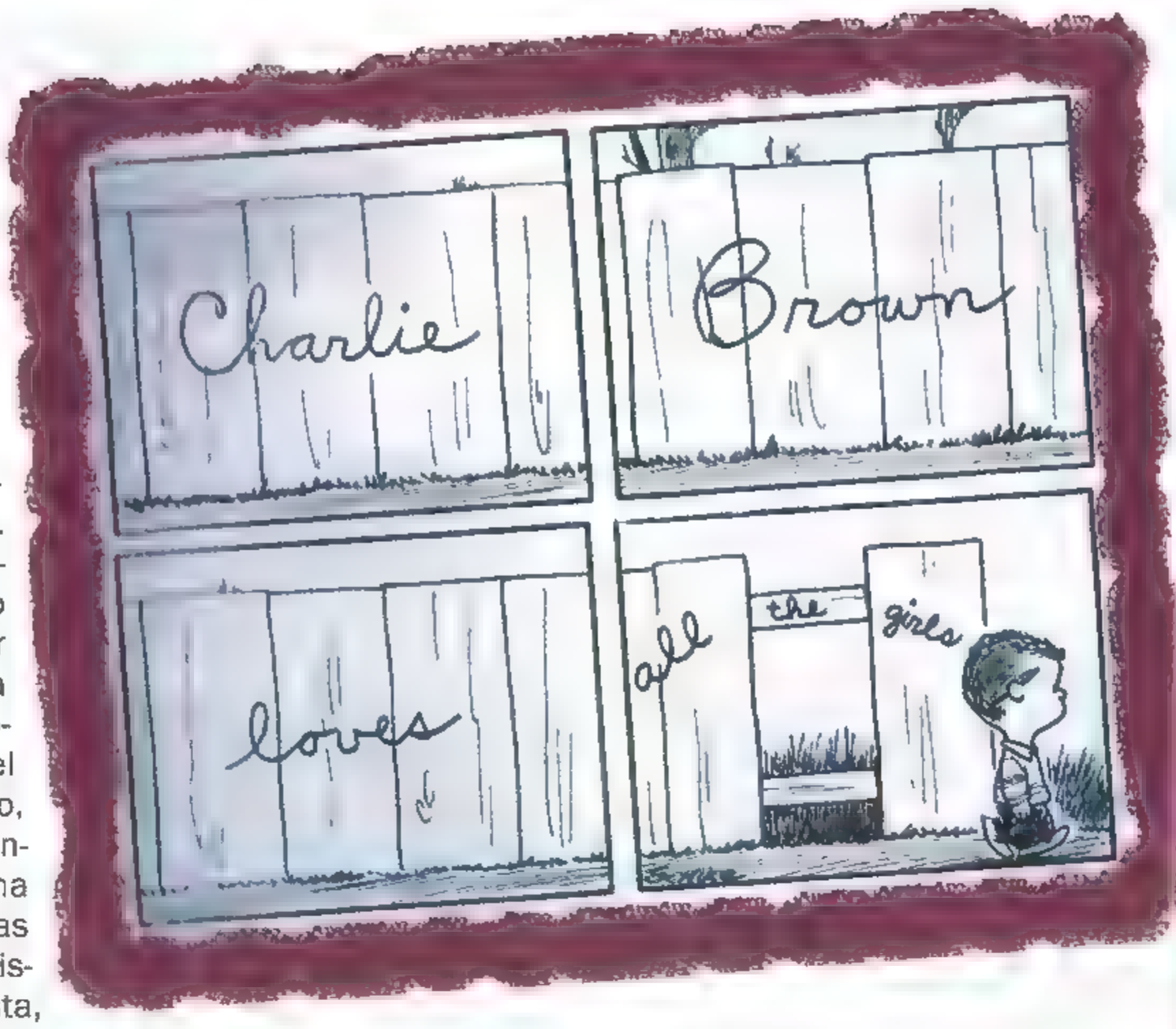
PEQUEÑOS CABRONES, GRANDES NEUROSIS

"Los personajes de Peanuts son pequeños cabrones, ansiosos por herirse unos a otros. Por eso son tan encantadores. Se lastiman con el más grande entusiasmo." (Al Capp)

El elenco inicial era reducido y no tenía un personaje central; el grupo incluía solamente a Charlie Brown, Shermy, Patty (no el personaje Peppermint Patty) y el perro Snoopy. Pero la atención pronto comenzó a centrarse en Charlie Brown. Charlie es considerado y amable, pero también es el antihéroe por excelencia, un perdedor nato. Nació para vivir preocupado; puede ser divisado a kilómetros de distancia con su sweater con el diseño de una línea en zig zag, cabizbajo, las manos en el bolsillo, dirigéndose al consultorio psiquiátrico de Lucy. Charlie es una lección viviente acerca de la inutilidad de las buenas intenciones. Cuando llama para disculparse por estar retrasado para una fiesta, el anfitrión contesta, **"Ni siquiera sabía que no estabas aquí."** Cuando talla las iniciales de una chica en un pequeño árbol, éste colapsa. Cuando gana un trofeo –un raro triunfo- su nombre resulta estar mal deletreado. Nunca ganará un partido o el corazón de la niña pelirroja, y nunca pateará la pelota que Lucy sostiene para él ni logrará remontar su barrilete. Sin embargo, su optimismo está hecho a prueba de cualquier fracaso; no importa cuántas veces falle, él persistirá en sus intentos por triunfar... aunque sea una vez.

Con el correr de los años, Shermy y Patty comenzaron a desaparecer lentamente, mientras otros personajes tomaban la posta. Uno de ellos es la gran verdugo de Charlie, Lucy Van Pelt, una morocha minúscula, déspota, cínica y dominante. Sus sonrisas rara vez son genuinas y sus motivos suelen ser dudosos. Es una sabelotodo que te dará consejos lo quieras o no; tan segura está de sí misma que instala una garita de consulta psiquiátrica –a pesar de que sus propios argumentos faltos de lógica dejan entrever un tinte lunático. Un ejemplo que la muestra en todo su esplendor: después de retirarle la pelota de fútbol a Charlie una vez más –para agregar otro fracaso al registro del chico- dice con una mezcla de malicia y picardía, **"Tu ilimitada fe en la naturaleza humana es una inspiración para todos los jóvenes."** Su único punto débil es estar enamorada de Schroeder, el pianista obsesionado con Beethoven, reservado y generalmente imperturbable, que la desprecia olímpicamente –y que sólo reacciona cuando Lucy tiene la desfachatez de apoyarse en su piano para cortejarlo o cuando Woodstock trata de usar su instrumento musical como campo de juegos.

Linus Van Pelt es una gran paradoja. Este personaje acuñó el término "manta de seguridad" con su clásica pose: sentado, la manta por sobre su hombro y rozando su mejilla, chupándose el pulgar. Sin embargo, también es el gran intelectual, el que emite los comentarios filosóficos-religiosos, el que es capaz de poner la vida en perspectiva, y el gran amigo de Charlie Brown. Por otra parte, también demuestra una gran inocencia, demostrada por esperar cada año la llegada de la Gran Calabaza. Sufre constantemente el maltrato de su hermana, Lucy, y las atenciones no deseadas de Sally, la hermana menor de Charlie.



Snoopy, que había comenzado como un perro común y corriente, eventualmente comienza a adoptar características humanas: camina sobre dos patas, verbaliza sus pensamientos, lee libros, participa en deportes. A partir de ahí comenzamos a ver su activa vida de fantasía, donde se imagina como un piloto de la Primera Guerra Mundial o un escritor de bestsellers de suspenso. En total, llega a adoptar más de 150 personalidades diferentes a lo largo de la tira. No significa que escapa de la neurosis del resto: su rica vida interior contrasta con su insulsa realidad. Cuando la fantasía llega a su fin, no queda más remedio que asumir que, después de todo, es sólo un perro y nada más. El compañero ideal para sus andanzas resulta ser un pajarito de vuelo errático llamado Woodstock, aunque eso no evita que se convierta en el blanco de muchas de las bromas de Snoopy.

SO WHAT'S THE PROBLEM? HE'LL BE WITH A GOOD SITTER...
A SITTER?
THAT'S DIFFERENT... WHAT A RELIEF
I WAS AFRAID THEY WERE GOING TO PUT ME IN A KENNEL!
SCHULZ

Debido a su tamaño y las compañías que tiene, Woodstock es un accidente en potencia. Su alfabeto está compuesto totalmente por signos de exclamación, bastante adecuados para expresar emociones como el enojo y la frustración.

"Peppermint Patty" es una nena marimacho, pelirroja y pecosa. Patty es un astro del béisbol, pero en clase es un tronco con todas las letras. Lo que le falta en cuanto a sentido común lo compensa con una sinceridad sin límites. Es la única que llama "Chuck" a Charlie Brown, y le hace cumplidos que él no está tan seguro de merecer. Junto a ella llegó Marcie, con quien tiene una genuina amistad a pesar de no tener casi nada en común. Marcie es la más inteligente del grupo pero también la más ingenua, y se dirige a Patty como "Sir" como muestra de admiración y modales exagerados. Es totalmente inepta para los deportes, pero aún así la dejan jugar en el equipo. Pero si hay algo que estas amigas tienen en común es su amor por Charlie Brown.

A lo largo de las décadas, Schulz siguió introduciendo nuevos personajes. Entre ellos se encontraban Sally, la hermana menor de Charlie Brown, la pesadilla de toda maestra, y desinhibidamente enamorada de Linus; Pigpen, que hizo de la suciedad y el desorden personal un estilo de vida mucho antes de que el grunge se pusiera de moda, perpetuamente envuelto en una nube de polvo y ensuciando todo lo que se cruza en su camino; Franklin, el único personaje negro de la tira, menos obsesivo y ansioso que el resto, capaz de citar el Antiguo Testamento tan efectivamente como Linus; y Rerun, el menor de los Van Pelt, víctima de los accidentados paseos en bicicleta de su madre.

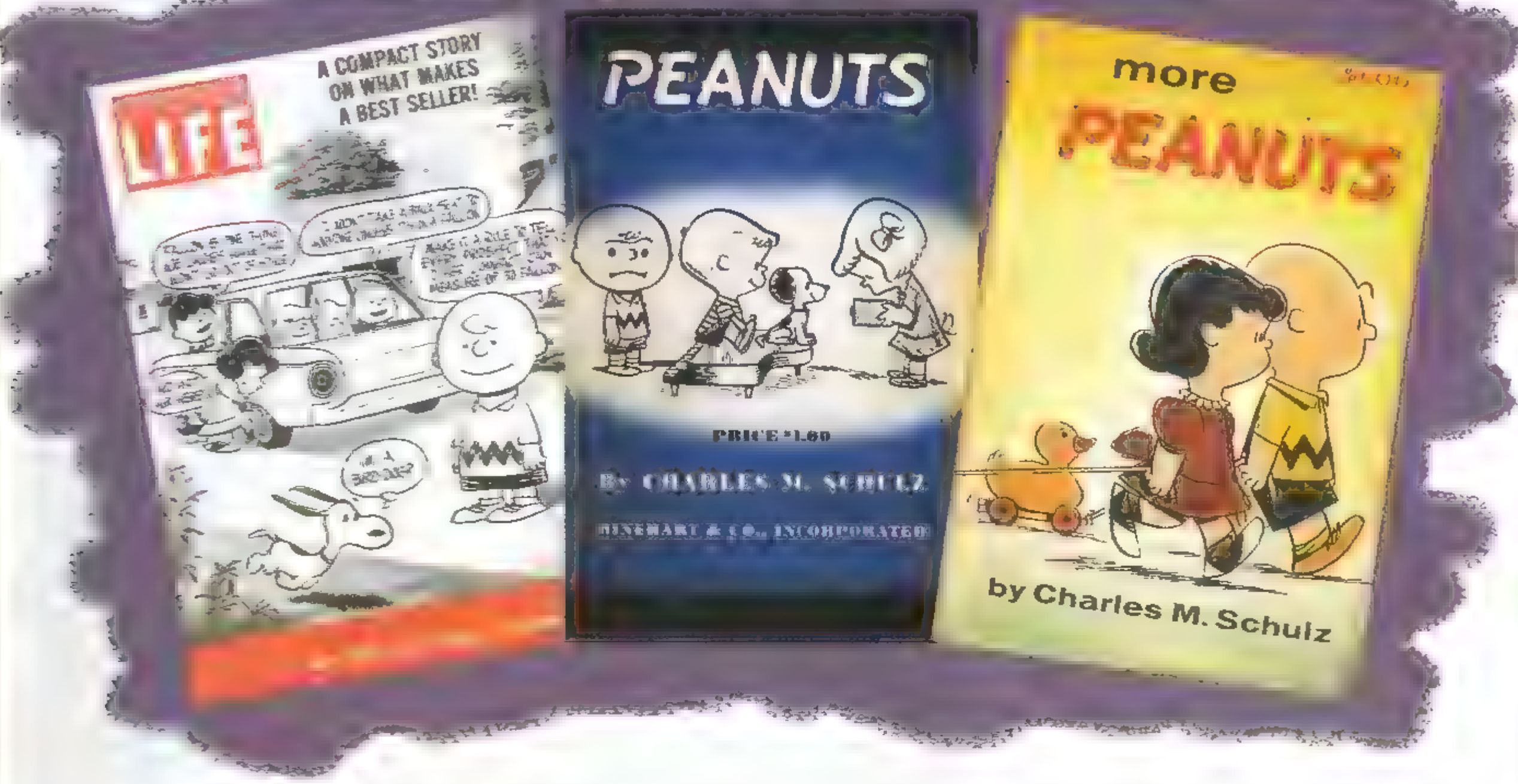
Después de algunas anomalías presentes al comienzo, las figuras de los adultos nunca volvieron a aparecer.

EL ARTE DE REÍRSE DE UNO MISMO

"El humor que no dice nada
es un humor sin ningún valor."
(Charles Schulz)

Seguramente una de las claves del éxito de *Peanuts* sea el hecho de que cualquiera puede verse reflejado en alguno –o en varios- de sus personajes. Detrás de esa imagen inocente se esconde un mundo lleno de ansiedades, temores y frustraciones. Como decía Schulz, son pocos los que pueden identificarse con la sensación de ganar, pero todos conocemos bien lo que se siente perder. Sin embargo, si se tratara sólo de eso, *Peanuts* sería terriblemente deprimente. Desde el principio ofrecía un tipo de humor diferente, introspectivo y sofisticado, totalmente libre de las cursilerías típicas de los comics que tenían a niños como protagonistas. Quizás el impacto de esta clase de humor haya sido magnificado en su momento por su carácter novedoso en un medio que tradicionalmente se había inclinado por aventuras improbables –y que en ese entonces estaba inmerso hasta las orejas en la guerra fría. La barrita de *Peanuts*, por otro lado, estaba totalmente removida de argumentos melodramáticos y arte realista. Los dibujos minimalistas –rodeados por amplios espacios en blanco- mostraban un elenco de niños que reflejaban los conflictos internos y neurosis de su creador. Por ejemplo, de verdad hubo una "niñita pelirroja" que rechazó una propuesta de matrimonio de Schulz. Por otro lado, en las recurrentes escenas en que Lucy molesta a Schroeder mientras éste se encuentra tocando el piano, la mandona Lucy representaba a Joyce, y el obsesivo y talentoso Schroeder era el sustituto de Schulz.

Otra parte importante de la magia que ejerce esta tira es su capacidad de funcionar en diferentes niveles a la vez. Los niños pueden disfrutar de los dibujos simples



y la deliciosa fantasía de Snoopy, mientras los adultos pueden captar el oscuro trasfondo de crueldad, soledad y fracaso, el perpetuo tema del amor no correspondido, o la sutil belleza visual de las ilustraciones. Además hay que destacar el sentido de continuidad y la fuerza y efectividad que le confiere lo que se denomina "running-gag" (gag recurrente); es decir, que determinada situación pueda inspirarse en la tira precedente y ser continuada en una o más sucesivas.

ESPECIALES, COLECCIONES Y OTRAS YERBAS

"Amo a la humanidad.
Es a la gente a la que odio." (Linus)

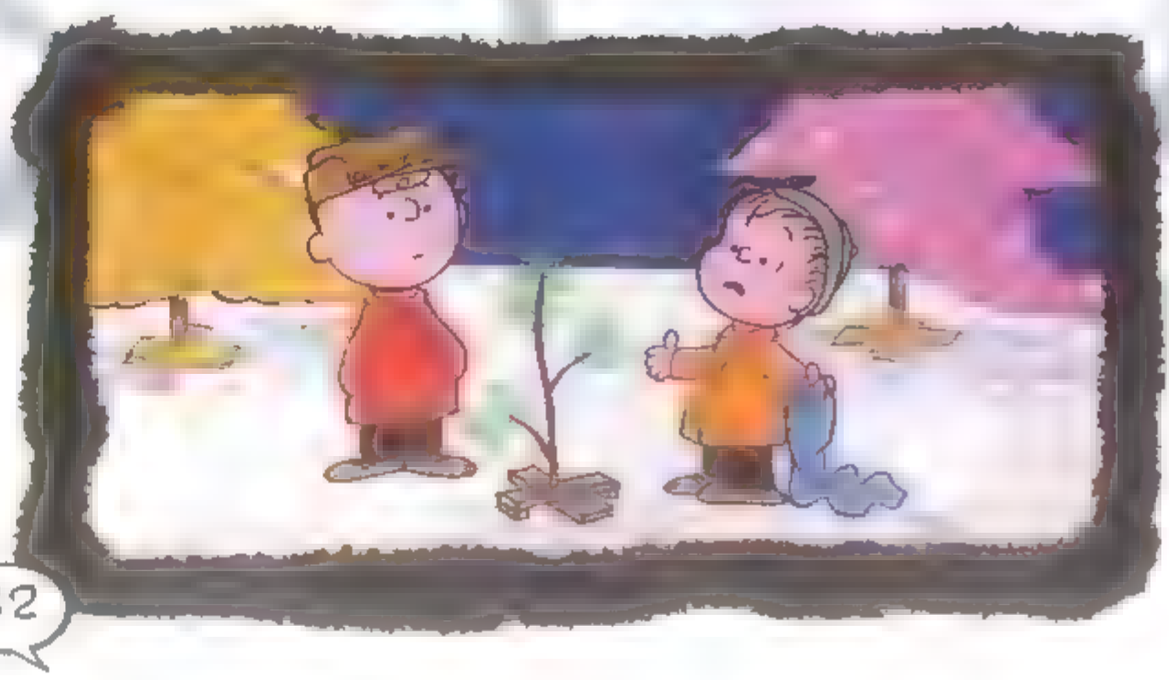
Ya con la tira en su pico máximo de popularidad, se hizo inevitable el paso del papel a la animación. Todo comenzó cuando Ford obtuvo la licencia para usar a los personajes en una serie de comerciales para la TV en 1961. Los avisos contaron con la producción de Lee Mendelson y la animación de Bill Melendez –quien luego realizó también una secuencia animada de dos minutos para un documental llamado *A Boy Named Charlie Brown* (1963). Ambos colaboraron con Schulz en la producción del primer especial de media hora para la TV, *A Charlie Brown Christmas*, ganador del Emmy y el Peabody Award y emitido por CBS el 9 de Diciembre de 1965. El éxito obtenido motivó la realización de más de 40 especiales para el horario central, de los cuales el primero fue *It's The Great Pumpkin, Charlie Brown* en 1966.

Schulz, Mendelson y Melendez también colaboraron en cuatro películas para cines, a partir de 1969 con *A Boy Named Charlie Brown*. Eventualmente llegaría una serie animada, *The Charlie Brown and Snoopy Show*, que comenzó su emisión en 1983 y duró tres temporadas. Tras la muerte de Schulz se produjeron ocho especiales más, entre ellos, *He's A Bully, Charlie Brown* en 2006, visto por casi 10 millones de espectadores. En Octubre de 2007, Warner adquirió los derechos del catálogo de *Peanuts* para su distribución. La compañía tiene planeado producir nuevos especiales tanto para la TV como para el mercado de video, así como el lanzamiento en DVD de algunos de los clásicos.

Estos entrañables personajes han sido llevados también al teatro. *You're a good man, Charlie Brown* fue producido originalmente fuera del circuito de Broadway, y permaneció en escena con gran éxito desde 1967 hasta 1971. Volvió a los escenarios en 1999, esta vez en Broadway, y tuvo su adaptación para la TV. Por su parte, *Snoopy! El Musical* también tuvo su producción original fuera de Broadway en 1982. También fue puesta en escena en Londres, en 1983 y 2004, esta última como celebración de su 21° aniversario. En 1988 tuvo también su adaptación animada para la TV.

También existen numerosos libros que han sido publicados a lo largo de los años, entre ellos reimpresiones de las tiras, adaptaciones de los especiales de TV y películas, y colecciones temáticas, como *Snoopy's Tennis Book*. Pero sin duda el proyecto más ambicioso ha sido emprendido por Fantagraphics Books: la publicación de la tira completa, en orden cronológico, planificada en 25 volúmenes que serán publicados durante doce años y medio; el primero fue publicado en 2004. Cada tomo consta de unas 320 páginas, con tapas duras, que cubren dos años de publicación, además de contar con material extra. Actualmente la publicación va por el noveno volumen, y ya cubrió hasta el año 1968.

Y considerando el tiempo que habrá que esperar para completar la colección, esto no es para el lector casual, sino estrictamente para fans. Ciertamente, la espera valdrá la pena. ☑



desde ADENTRO

hoy: Juan Bobillo

En *Comiqueando* salió publicada mi primer portada.

En esos años yo ganaba mangos y experiencia trabajando como ayudante de dibujante. Había asistido mucho tiempo a Leopoldo Durañona (más bien a su mujer, ya que Leopoldo usualmente me ponía a recortar recetas de cocina para ella), pero, más que nada, mi contacto con el mundo editorial era gracias a Ariel Olivetti (gracias, Ariel, por esto y por tantísimo más). Colaboraba en alguno de sus trabajos, por lo que ya sabía lo que era publicar (y a lo grande) pero aún no había logrado meter una portada, ni nada, a mi nombre exclusivamente. Seguramente lo era, pero todavía no me sentía dibujante.

En pocas palabras, era virgo.

Comiqueando me dio la chance. Andrés me había encargado una ilustración que sirviera para presentar una entrevista a Simon Bisley. Entonces la idea era ilustrarla en su estilo (yo estaba muy ligado a ese tipo de dibujos, llenos de anatomías tensionadas, colores vibrantes a más no poder, sangre y movimiento, mucho movimiento) y, claro, con algún reconocido superhéroe como protagonista de la escena. La temática sería la de siempre: el superhéroe repartiendo trompadas, giles recibiendo y una bella mujer en algún rincon, exhibiendo el lomo. ¿Quién protagonizaría esta portada? Wolverine fue el elegido (con ese no podía perder: su diseño es tremendo, tiene pinchos hasta en el pelo, cara de malo... un campeón). Debía aparecer junto a una diosa X, Rogue (yegua de rulos y mechón blanco, según descripción del editor). Sumada a las ansias del debut, mi mayor preocupación era el poco conocimiento que tenía de estos personajes. Lo que no es un detalle menor en el arte de ilustrar personajes ajenos: si te descuidás podes llegar a dibujar a Daredevil usando una lupa o cosas asi.

¿Y si hago a este Lobezno, pero en el pasado? De esta manera podría situarlos en un terreno diferente, lejos de escenarios que requieran el estricto conocimiento del mundo Marvel, más cerca de mi imaginación. No hay problema, decía el editor, Wolverine en el pasado, OK. Así también podriía colar algo de la épica estilo Frazzetta (del cual era adicto entonces y quien es un referente absoluto del estilo Bisley; nada más apropiado), con armas medievales, escudos, paisajes naturales...y movimiento. Mucho movimiento. Para reforzar esto último había resuelto diseñar una simple composición donde la forma central sería un arco de sangre, descripto por el veloz recorrido de las filosas garras de adamantium (o lo que sea) retratadas un instante después de que Wolverine se las enterrara en las tripas a alguno. El boceto se veía espectacular, Andrés estaba entusiasmado, y yo... volaba.

Había llegado el momento de cocinar mi primera portada. Los ingredientes frescos, el fuego a punto, la mano lista. La receta era simple (a diferencia de aquellas que recortaba para la Sra. Durañona, esta no terminaría en el cajón de una cocina. Terminaría exhibida en kioscos, comiquerías.. mi madre se la convidaría a las vecinas) y lo más importante de todo para mí entonces: este plato llevaría mi nombre en el menú. Mi nombre y mi firma, al fin. Y me salió todo para el orto.

Me pase con lo de la tensión, le metí tanto que se me apagó el fuego. Wolverine parece un matambre de colores que no vibran. Las garras me quedaron como de cartulina y el pelo... bueno, no hay palabras para describir el peinado que le hice. Rogue también se me pasó de rosca, tan tensa parece un maniquí de los baratos. La épica frazettiana resultó en una montaña de nieve que le metí en el fondo, directamente robada de una ilustración de Frank. Una vergüenza. Del movimiento ni hablar, el recorrido de sangre se parece al pasamanos de una plaza, duro y estático.

A pesar de todo, el editor estaba satisfecho y la portada publicada zafaba... pero estaba tan lejos de lo que yo había imaginado... Lejísimos.

Pero mi firma, amigos... mi firma estaba ahí. Recién estrenada, clara, nítida (casi diseñada para la ocasión). MI firma. Hasta allí llegó mi virginidad. Como las mujeres hacen hombres a los muchachos, *Comiqueando* hizo de mi un dibujante.

Por siempre agradecido. ☑

ZONA CRITICA

THE IMMORTAL IRON FIST 01 al 14

De Ed Brubaker, Matt Fraction y varios dibujantes. Marvel Comics.

¿Quién hubiese dicho que Iron Fist, un personaje de tercera de Marvel, creado en los '70 para pegarla con la fiebre del kung-fu, sería la estrella de una de sus mejores series?. Ya su concepto era complicado: Danny Rand es un niño rico entrenado en una ciudad mística, K'un L'un, poseedor de los poderes de un dragón. El anonimato fue su destino hasta que lo agarraron Ed Brubaker y Matt Fraction.

Esta serie abreva en tres fuentes: el género superheroico, el shonen o comic de aventuras japonés y las películas de artes marciales. De esta combinación surge una serie única. Fraction y Brubaker le roban a James Robinson dos trucos: el concepto de legado, revelar que detrás de un personaje aparentemente menor se esconde una historia riquísima, y la idea de las historias ambientada en tiempos pasados. De este modo, Danny Rand no es el único Iron Fist, sino el último en un largo linaje, lo cual les da a los guionistas un enorme campo de juego.

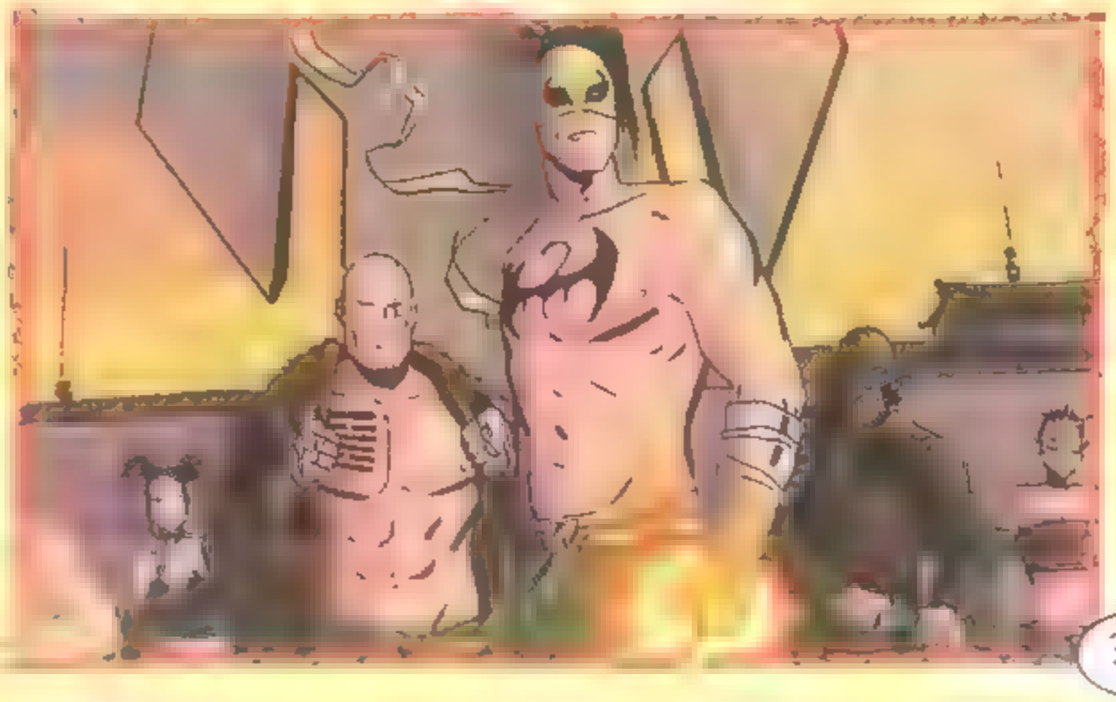
El primer arco argumental trata, justamente, sobre la aparición de un anterior Iron Fist, Orson Randall, figura torturada de la Primera Guerra Mundial, que nos devela este legado. Aquí nos regalan una historia de pura acción que pone el mundo de Iron Fist patas para arriba. Este arco concluye con Danny viajando a K'un L'un para participar en un torneo de artes marciales.

Y aquí es donde la influencia del shonen y las películas de kung fu se hace explícita: el torneo se realiza entre siete ciudades místicas para decidir el orden en que estas se "cruzarán" con el mundo del hombre y cada una de ellas tiene su campeón. La creatividad de los dos escribas se desparrama sin tapujos para crear nuevos personajes a rolete, tejer una historia intrincada con revoluciones, villanos megalomaníacos y hasta Luke Cage, y enriquecer al Universo Marvel de maneras insospechadas.

Por otro lado, hay que mencionar al dibujante David Aja, un español con un estilo crudo y pleno de sombras, similar al de Michael Lark, con figuras en contínuo movimiento y una magnífica construcción de las escenas de acción.

Hoy en día, *Iron Fist* es una serie y un personaje revitalizado, que ha logrado desarrollar su propio nicho en el Universo Marvel, riquísimo y pleno de emociones. Nada mal para un segundón surgido de una obvia estrategia comercial. **(Amadeo Gandolfo)**

Puntaje: 8 patadas a la cara



BATMAN: DEATH MASK, N° 1

De Yoshinori Natsume. Miniserie de cuatro números. DC & CMX.

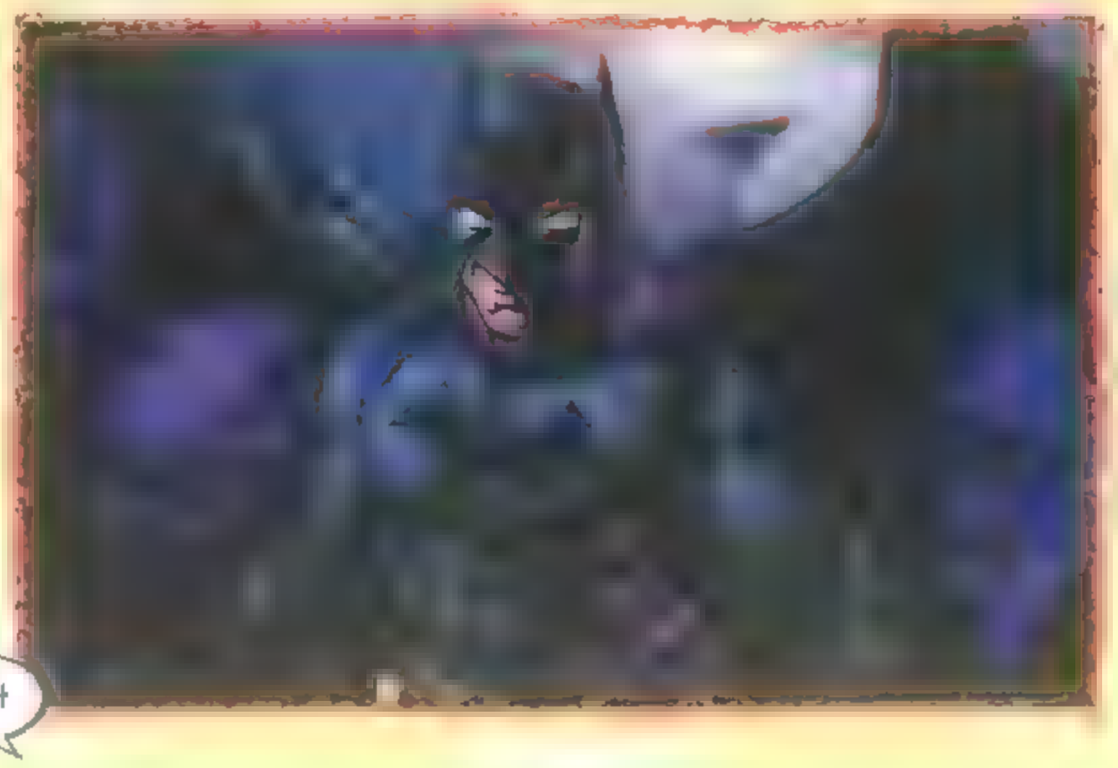
Como recordarán los lectores, en el pasado se intentaron varias veces estos experimentos de meter a personajes americanos en un manga, pero los resultados fueron siempre tan espantosos que la editoriales decidieron una y otra vez dejar esta idea de lado, y si no recuerden el manga de *Spider-Man*, o incluso el de *Star Wars* dibujado por Hisao Tamaki. Todo estaba tranquilo hasta que algún iluminado dijo: "¿y si hacemo´ de nuevo eso de que un mangaka agarre un personaje famoso?".

Y de este modo DC, junto a su subsidiaria CMX editaron el primer número de *Batman: Death Mask*, un manga realizado íntegramente por Yoshinori Natsume, y sucedió lo inesperado: el experimento funcionó de de manera espectacular. El artista nipón logró lo que nadie había conseguido: fusionar dos lenguajes (el del personaje y el del manga) y hacerlos caminar perfectamente. La historia comienza con Batman que repasa brevemente su razón de ser, lo que permite los lectores babearnos con las versiones alla manga de los villanos clásicos del hombre murciélago. Luego de eso, nos metemos de lleno en la historia, la cual presenta a Bruce Wayne en plena concreción de un proyecto con Jiro Agurama, un importante empresario japonés. De yapa, también se encuentra con Aya Himemiya, una joven mujer a la que recuerda de su viaje por Japón cuando estudiaba artes marciales, durante el tiempo previo a transformarse en el guardián de Gotham. Natsume decide complicar las cosas mediante la aparición de un misterioso Batman que asesina a la gente cortándoles la cara.

Así arranca *Death Mask*, sin prisa pero sin pausa. Y Natsume se tira a la pileta, con firmeza, y permite que sea Wayne y no Batman el dueño del número. Ya que para el mangaka, la verdadera máscara no es la del vigilante, sino la del empresario y playboy. Natsume piensa al personaje y le da un poco más de matiz, algo que no veíamos en Batman desde hace muchísimo tiempo.

Entre tanto *Batman R.I.P.*, *Final Crisis* y sagas tan grandilocuentes como estúpidas, probablemente Natsume nos entregue, calladito y sin tanta alharaca, lo mejorcito que veremos del hombre murciélago a lo largo del 2008. **(Martín Fernández Cruz)**

Puntaje: 9 murciélagos nipones



GREEN LANTERN VS. ALIENS

De Ron Marz y Rick Leonardi. Dos tomos de 48 páginas. Deux Graphica Studio/Imaginaria S.A.

Casi cuando parecían olvidados, aparecen estos tomitos con el viejo truco del cruce de personajes de distintas editoriales. Guarda, esto siempre abre un abanico de posibilidades que los fans más enfermos suelen discutir entre sí en la comodidad de sus casas o sus teclados, pero rara vez tenemos a un guionista fan al frente de estos emprendimientos.

Es el caso de este *Green Lantern vs. Aliens*, que viene de la mano de Ron Marz. ¿Se acuerdan de él? Kilos de comics de este "nuevo" Green Lantern (Kyle Rayner, este tomito es del 2000/2001 cuando el pibe llevaba el único anillo y los Corps estaban destruídos), el Silver Surfer y otras cositas que pasaban de lo simpático a lo olvidable. El caso es que el cerebro de Marz se pone en automático y hace decenas de cosas que deberían evitarse en este tipo de historias. Un planeta lleno de Aliens por obra de Hal Jordan hace algunos años es el escenario donde Kyle debe unirse a algunos ex Corps para detener a los bicharracos y "crecer" como Lantern ante decisiones difíciles. Nada nuevo bajo el sol.

El puntaje sube notablemente por el maravilloso dibujo de Rick Leonardi, gran estrella oculta que hace años brilla en un rinconcito haciendo fill-ins o series con corta vida. Los dos primeros números de esta serie (eran cuatro en el formato original) son gloriosos. Las apariciones de Hal Jordan, Green Arrow y Black Canary están tan bien dibujadas que te emocionan y te hacen pedir a gritos una serie de Arrow con este tipo al frente. En el final se apura un poquito, pero cumple con mucha mas dignidad y calidad que muchas estreshas (sip, estreshas) que se la dan de tal.

En resumen, un guión aceptable con unos dibujos muy buenos y nada más. Si te gustan estos personajes metele sin miedo. Ahora, si buscás una vuelta de tuerca o algo así, seguí participando. **(Sebastián Ballesteros)**

Puntaje: 6 flashbacks orgásmicos

JERONIMO PUCHERO: ¡SE LO ASEGURO!

De Francois Boucq. 56 paginas. Norma Editorial.

El último tomo publicado hasta el momento de la lisérgica obra de Boucq, en esta oportunidad nos trae un compilado de historias cortas con una mínima correlatividad de una a la otra. De variada cantidad de páginas, tenemos historias de tan sólo 1 (la genial "Contrato del Tercer Tipo") hasta de 12 (como "Regreso a la Génesis de los Orígenes del Principio de las Compañías de Seguros") y así de variada es también la calidad de las mismas.

Digamos que si a uno le gusta Puchero, ya sabe con lo que se va a encontrar: un humor bastante surrealista con fumariolas de distinto calibre. La cuestión es que en este libro en particular no todo es lo gracioso que debería, o por lo menos está por debajo del nivel de los libros anteriores. Ojo! Esto no lo hace malo, sigue siendo terriblemente divertido, pero digamos que el sinsentido de tomos anteriores estaba sostenido por un relato fuerte que en este tomo se perdió, y muchas de las situaciones parecen puestas con el único sentido de irse a la mierda, lo cual no siempre está bueno.

En algunos momentos me daba la sensación de que se estaba estirando mucho el chiste, que una situación que por ahí daba para una página o como mucho dos, y acá se estiró a 5, como en el caso de "Problemas Circulatorios". Por ejemplo en "Un Pequeño Vaso Dentro de un Sueño Pasado por Agua", la historia se va completamente a la mierda sin ningún sentido y si bien lo que dibuja Boucq en esas páginas es fastuoso y nos provoca orgasmos múltiples, el guión nos deja sabor a muy poco.

Para contrarrestar, como de costumbre, hay algunos momentos brillantes como el "walkman" improvisado con la banda roquera de cucarachas dentro de una caja, o la historia que mencionaba antes de una página, con un remate terriblemente efectivo.

En conclusión, si a esta altura venís al palo con Puchero, dale una chance, que muchas de las cosas buenas de los tomos anteriores siguen ahí y, si bien el nivel bajó un poquito, al final el tomo cumple. Ahora si estás pensando en darle una oportunidad al personaje, te recomiendo que te busques "Los Dientes del Tiburón" que sigue siendo el mejor tomo de los publicados hasta el momento. (**Federico Velasco**)

Puntaje: 7 seguros contra todo riesgo

Si todavía no entraste a...

COMIQUEANDO ONLINE

...no existís!!

Historietas

Notas

Columnistas especializados

Noticias

Eventos

Concursos

y mucho mas!!

¡Entrá a www.comiqueando.com.ar y registrate ya!

DEBUTO HACE 25 AÑOS, CUANDO LA CIENCIA-FICCION Y LAS ESTETICAS DE VANGUARDIA DOMINABAN LA ESCENA DEL COMIC EUROPEO. TRIUNFO, DESPARECIO 13 AÑOS, PERO EL PUBLICO NO PUDO OLVIDARLO Y TUVO QUE VOLVER POR MAS. ES EL AVEN-TURERO ESPACIAL MAS FAMOSO QUE DIO ESPAÑA Y EL PRINCIPAL PERSONAJE DE UNO DE LOS AUTORES MAS COMPLETOS SURGIDOS DE AQUEL BOOM DE LOS '80. OLVIDATE DEL SABLE LASER. HOY SURCAMOS EL SISTEMA SOLAR DE LA MANO DE...

ROCO VARGAS

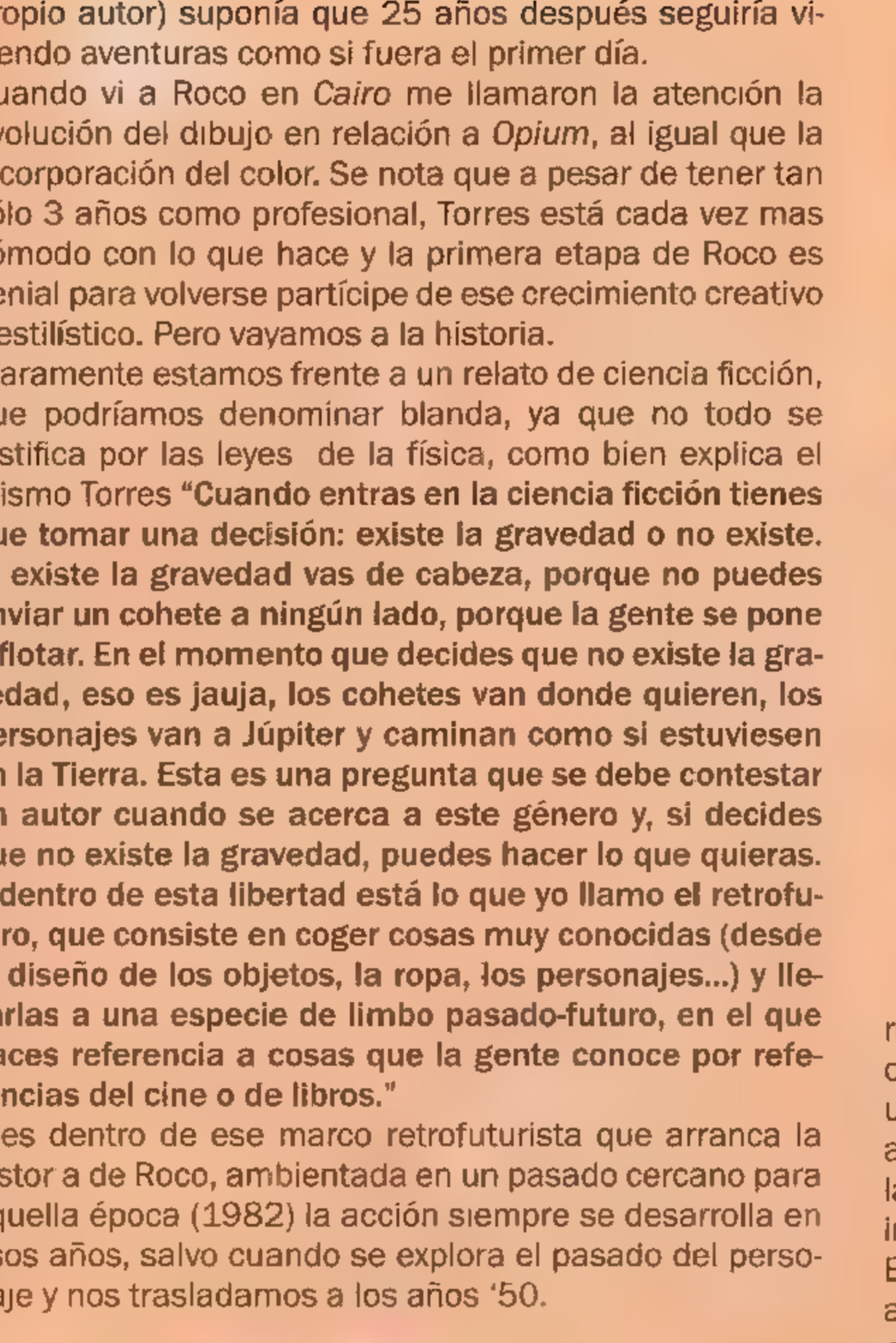
POR FEDE VELASCO Y ANDRES ACCORSI

ILUSTRACIONES DE FERNANDO CALVI

EL RETROFUTURO YA LLEGO

Sin lugar a dudas Daniel Torres es un claro exponente de la línea clara de "la nueva escuela Valenciana" surgida en los '80 y canalizada principalmente por la majestuosa revista *Cairo*, que entre 1983 y 1991 le dio cabida a infinidad de artistas como Pere Joan, Mique Beltrán, Montesol, Micharmut, Sento y por supuesto a Daniel Torres. Y es en esta revista donde el autor cosecha su primer éxito con la publicación de *Opium* (antes de esto había laburado para el Víbora donde creó a *Claudio Cueco*). Terminada la serialización de *Opium*, Torres arranca (en el n° 12 de *Cairo*) con una historia llamada "Tritón", que tenía como protagonista a un escritor de novelas, con un pasado de temerario jinete del espacio que se niega a abandonarlo. Nacía Roco Vargas y nadie (ni el

propio autor) suponía que 25 años después seguiría viviendo aventuras como si fuera el primer día.
Cuando vi a Roco en *Cairo* me llamaron la atención la evolución del dibujo en relación a *Opium*, al igual que la incorporación del color. Se nota que a pesar de tener tan sólo 3 años como profesional, Torres está cada vez mas cómodo con lo que hace y la primera etapa de Roco es genial para volverse partícipe de ese crecimiento creativo y estilístico. Pero vayamos a la historia.
Claramente estamos frente a un relato de ciencia ficción, que podríamos denominar blanda, ya que no todo se justifica por las leyes de la física, como bien explica el mismo Torres **"Cuando entras en la ciencia ficción tienes que tomar una decisión: existe la gravedad o no existe. Si existe la gravedad vas de cabeza, porque no puedes enviar un cohete a ningún lado, porque la gente se pone a flotar. En el momento que decides que no existe la gravedad, eso es jauja, los cohetes van donde quieren, los personajes van a Júpiter y caminan como si estuviesen en la Tierra. Esta es una pregunta que se debe contestar un autor cuando se acerca a este género y, si decides que no existe la gravedad, puedes hacer lo que quieras. Y dentro de esta libertad está lo que yo llamo el retrofuturo, que consiste en coger cosas muy conocidas (desde el diseño de los objetos, la ropa, los personajes...) y llevarlas a una especie de limbo pasado-futuro, en el que haces referencia a cosas que la gente conoce por referencias del cine o de libros."**
Y es dentro de ese marco retrofuturista que arranca la histor a de Roco, ambientada en un pasado cercano para aquella época (1982) la acción siempre se desarrolla en esos años, salvo cuando se explora el pasado del personaje y nos trasladamos a los años '50.



DE LA TIERRA A LA LUNA (DE NEPTUNO)

El primer tomo, "Tritón", arranca con un problema de sequía en la Tierra. Entonces nos presentan a Armando Mistral, un escritor de novelas de ciencia ficción, que es dueño del boliche "Mongo", a su secretaria Rubí y a su sirviente marciano Sansón
Es entonces cuando llega una extraña carta dirigida a un tal Roco Vargas, lo que pone nervioso al escritor: de pronto un pasado que pretendía olvidar vuelve a él. Así es como

recibe la visita de su viejo amigo el Dr. Pierre Covalsky, un científico con el que compartía aventuras cuando todavía usaba su nombre de pila. Pero de eso pasaron demasiados años y, si bien el viejo Doc tiene la solución al problema de la sequía, Roco es un hombre nuevo y no quiere volver a involucrarse con viajes espaciales y esas cosas.
Entonces el Doc es asesinado, su hija (Jill) le reprocha a Roco el no haber hecho nada y este se involucra en el asunto: viaja a Tritón (la luna de Neptuno) en busca de los mentados icebergs que solucionen el problema hídrico. Pero en el medio están los saturninos, responsables de la muerte de Covalsky, ya que son los únicos dispuestos a venderle agua a la Tierra durante la crisis, y que se solucione el problema no los beneficia en lo mas mínimo. De esta manera, Roco se enfrenta con el Coronel Mung y consigue regresar a la Tierra con las coordenadas y las instrucciones para trasladar los icebergs y solucionar lo de la sequía.
Al final, todo parece volver a la normalidad ¿o no?

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

El segundo y tercer tomo, se continúan el uno al otro. Si bien cada uno se entiende por separado, juntos conforman una aventura bastante más completa. También fueron serializados en la revista Cairo ni bien terminó el volúmen anterior.
En "El Misterio de Susurro" todo gira en torno al conflicto entre Rea (una de las lunas de Saturno) y Venus, con unas referencias más que claras a la guerra de Vietnam.
Esta vez, el personaje del pasado que viene a sacar a Armando de su letargo es el Chico Panamá, quien fuera su compañero en la época en que bajo la tutela del Dr Covalsky eran los "Chicos Siderales". También se suma a la troupe Cosmo, un robot que Jill Covalsky le manda a Sanson como regalo.
La trama de estos episodios es bastante intrincada y arranca cuando el detective privado Archie Cuper es contratado para realizar un pequeño encargo pero la

situación se va de las manos y Roco termina metido en un enfrentamiento que involucra a comandos Raemitas, traficantes de Krop (un escaso alucinógeno) y a la policía local. El detective es asesinado, Scarlet Trébol (la jefa de la célula Raemita) pide la ayuda de nuestro héroe y la situación se torna cada vez más complicada, mientras Roco no deja de ingerir hectolitros de café.

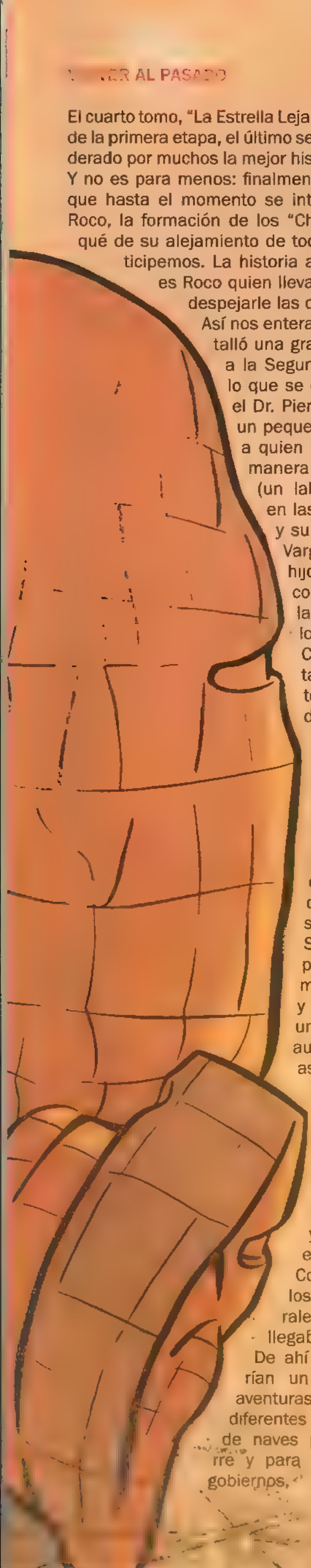
Igual, un misterio sigue latiendo ¿quién es el enigmático Susurro, que parece estar detrás de toda esta maniobra? Para el final del tomo no tenemos la más puta idea, pero nos queda claro que está involucrado en el tráfico de unos ventiladores bastante particulares y siguiendo su pista a los protagonistas no les queda otra que viajar a Rea

Ya en el siguiente tomo ("Saxxon"), nos enteramos de que detrás de Susurro hay mucho mas que una simple maniobra de narcotráfico: se trata directamente de una maniobra de inteligencia terrestre para tener una excusa para poder invadir la tan mentada luna.

Roco conoce a Lynx, una periodista venusiana que investiga el chanchullo de los ventiladores. Asi es como terminan cara a cara con el Susurro que se revela como Saxxon, el tercer integrante de los "Chicos Siderales" al que todos daban por muerto desde hacía años. Al final Scarlet consigue matarlo, pero es demasiado tarde para detener el plan, por lo que la tierra Tiene motivos para invadir Rea del Norte y estalla una guerra. Parece que a pesar de todo el esfuerzo de Roco, esta vez ganaron los malos ¿o no?

VOLVER AL PASADO

El cuarto tomo, "La Estrella Lejana", de 1986, es el último de la primera etapa, el último serializado en Cairo y considerado por muchos la mejor historia de Roco Vargas.
Y no es para menos: finalmente presenciamos todo lo que hasta el momento se intuía sobre el pasado de Roco, la formación de los "Chicos Siderales" y el por qué de su alejamiento de todo esto. Pero no nos anticipemos. La historia arranca en el presente y es Roco quien lleva adelante el relato, para despejarle las dudas a Sansón y a Rubí.



Así nos enteramos de que en 1953 estalló una gran guerra (el equivalente a la Segunda Guerra Mundial, por lo que se deja ver) y es allí donde el Dr. Pierre Covalsky encuentra a un pequeño y desamparado Roco a quien le da un hogar. De esta manera se ocultan en Camelot (un laboratorio privado oculto en las montañas) y allí el Doc y su mujer crían al pequeño Vargas casi como si fuera su hijo. De esta manera, Roco comienza a interesarse por la mecánica, aprende a pilotear y sigue los pasos de Covalsky a pasos agigantados. También nos enteramos del nacimiento de Jill, y por supuesto del primer encuentro con Panamá y Saxxon, quienes se estrellan con una nave muy cerca del laboratorio. ¿Como llegaron ahí? Depende quién lo cuente es la versión que uno recibe, pero de lo que sí estamos seguros es que Saxxon trabajaba para las tropas mercurianas y Panamá era un mecánico auxiliar en un asteroide que es invadido por las tropas que lideraba Saxxon. Por esas vueltas del destino los dos terminan a bordo de la misma nave y estrellados en el jardín de Pierre Covalsky. Nacían los "Chicos Siderales" y la guerra llegaba a su fin.
De ahí en más, vivirían un monton de aventuras y probarían diferentes modelos de naves para Pierre y para distintos gobiernos, siempre tratando de pasarla lo mejor posible. Hasta que llegó el día en que el Dr. Covalsky fue citado a participar del proyecto para la creación del Propaxol, un combustible que permitiría que el viaje entre planetas fuera mucho más rápido. Pero lógicamente cada uno de los planetas involucrados quiere el descubrimiento para sí, lo que produce un enfrentamiento en el cual se da a todo el equipo por muerto, cuando el único que da su vida (o eso creían todos en ese momento) es Saxxon.
El gobierno de la Tierra "casualmente" semanas después de los incidentes, declara que con investigaciones paralelas había obtenido los mismos resultados (¡Claaaro!! No crean que se afanaron los planos del Doc...) y como ninguno de los otros planetas se la morfa, todo está a punto de irse a la mierda, por lo que Covalsky y los muchachos dan la cara, y salvan al sistema solar de una nueva guerra de proporciones cósmicas. Ahora todos comparten la nueva tecnología y son felices, ¿o no?
No, porque hay una discusión muy fuerte entre Pierre y Roco, tras la cual éste decide irse de Camelot para siempre. Lo que genera la gran incógnita: ¿Qué sucedió en todos esos años entre que Vargas abandonó a Covalsky y asumió la identidad de Armando Mistral? ¿Dónde estuvo, qué hizo? Quizás en algún momento Torres se decida a contárnoslo, pero por el momento es un secreto. Al final del tomo vemos a Roco reconciliarse consigo mismo y volver a aceptar ese nombre que tenía olvidado: "Mi nombre es Roco Vargas" dice, y así termina esta primera etapa, cuando pareciera que en realidad está comenzando. **(FV)**

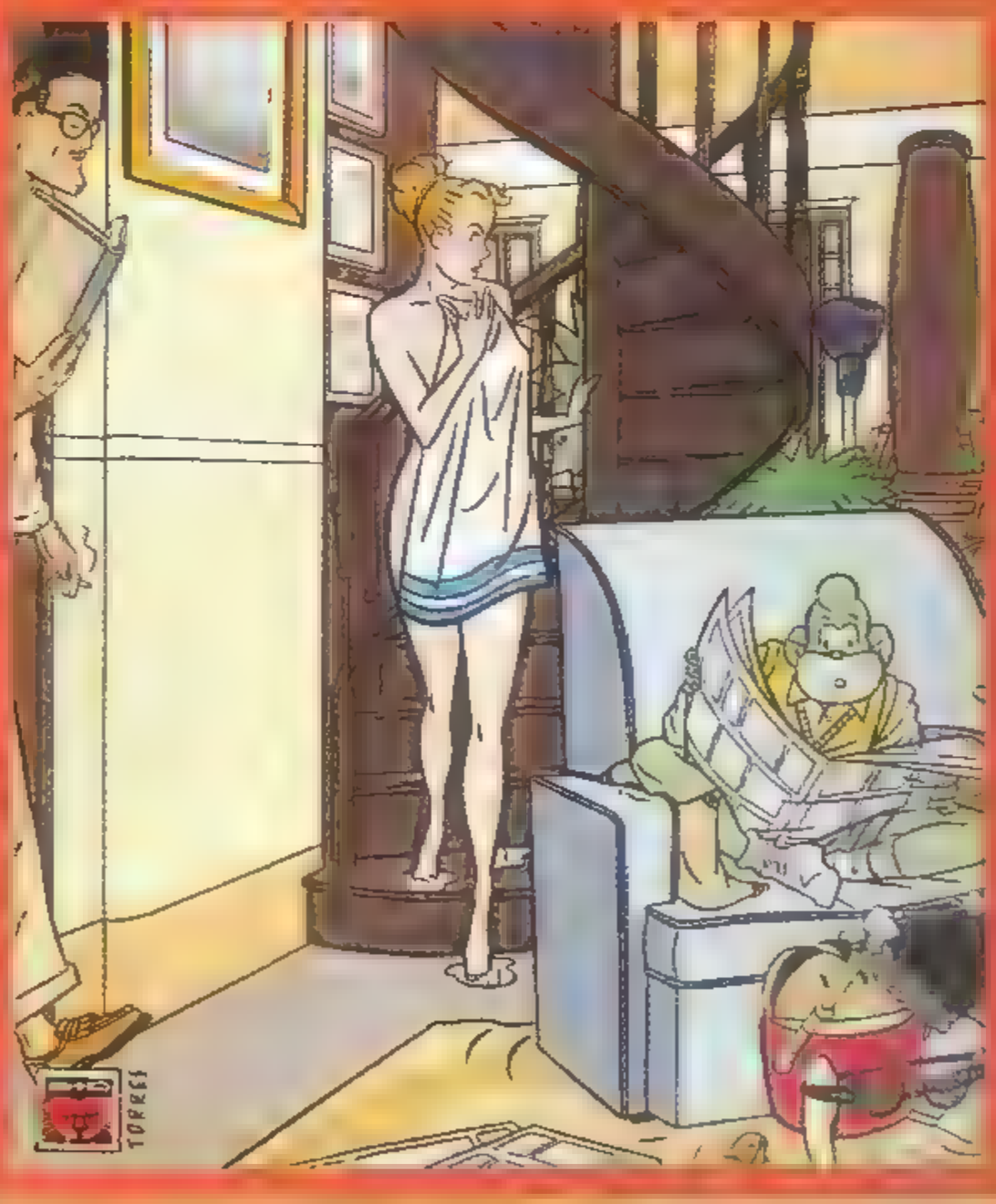
Trece años después de prenderle fuego al mundo del comic europeo con "La Estrella Negra", Daniel Torres cede a una muy buena oferta económica por parte de la editorial Norma y se pone a trabajar en el regreso de Roco Vargas. En el medio, *Cairo* había desaparecido, mientras que Torres había triunfado en EEUU como ilustrador y realizado para distintas editoriales de Europa algunas de sus mejores historietas, como la insuperable serie de relatos cortos conocida como "El Octavo Día".
Casi ocho meses de trabajo resultaron en "El Bosque Oscuro", un nuevo álbum que debuta en 1999, pero que transcurre en 1986, poco después del final de "La Estrella...". El dibujo de Torres cambia muchísimo, y ahora se asemeja más que nada al de los cortos animados de Superman realizados por los hermanos Fleischer en los '40. Ya le queda poco de la impronta angulosa heredada de su maestro Miguel Calatayud, y casi nada de línea clara, ya que su trabajo de

sombras es realmente notorio, al igual que los prodigios arquitectónicos de este retrofuturo tan especial. La narrativa también se vuelve más ajustada, más sobria y menos estridente, a años luz de los experimentos onda "superheroica" de la obra inmediatamente anterior de Torres, la polémica "El Angel de Notre-Dame".
El guión también trae cambios: Sansón (ahora rediseñado) y Cosmo casi no aparecen, Roco asume su doble rol de escritor y aventurero, Jill desplaza a Rubí para convertirse en LA mina de Roco, y como si fuera poco, es ella la que lleva adelante esta nueva aventura, en la que Roco es casi un personaje secundario. Vargas ahora es un tipo más maduro, que venció su adicción al café y que se hace cargo de su pasado y de las canas que (como Torres) empieza a peinar. Y su mundo incorpora a partir de esta aventura dos elementos que cobrarán protagonismo en los próximos álbumes: las computadoras y la inteligencia artificial. La trama es atrapante, el villano (Medusa) aterrador, y el plan del maléfico Doctor Kulkan, tan original como genialmente diabólico. En síntesis, un retorno a toda orquesta, capaz de reconquistar a los viejos fans y de sumar a muchos nuevos.

Luego de otros cinco años sin nuevas aventuras de Roco Vargas, Daniel Torres regresa a su saga más famosa en 2004, con "El Juego de los Dioses", tal vez la menos interesante de sus historias. Ahora el dibujo (entintado por Paco Cavero) vuelve a virar hacia la línea clara y el trabajo de sombras se hace mucho más sutil y menos preponderante. Jill, que había amagado con comerse la serie en el álbum anterior, no aparece ni a saludar, pero vuelven Lynx y Rubí, esta última en pleno romance con Roco, a quien todavía llama "Armando". Sansón y Cosmo, por su parte, recuperan el protagonismo perdido, al punto de que esta vez son ellos los que se atreven a eclipsar la figura de Vargas.
La trama gira en torno a una especie de "deporte" clandestino que consiste en manejar a distancia a robots que se cagan a trompadas entre sí, una especie de videogame real, donde la gente real corre peligro real cada vez que los robots se machacan en pleno centro de distintas ciudades. Esto enfurece a los fanáticos anti-tecnología conocidos como La Liga Humana (nada que ver con el grupo de pop británico de los '80) y la cosa se pone espesa, hasta que Roco, casi por casualidad, llega a la arena máxima del combate entre robots y descubre la verdadera identidad de As de Corazones, el instigador y principal beneficiario de este juego tan jodido.
Una vez que Torres descubre que puede delegar en Cavero el entintado y el coloreado de sus historietas, decide pegar un ambicioso salto al vacío: una aventura de 100 páginas, divididas en dos tomos: "Paseando con Monstruos" y "La Balada de Dry Martini", que se publican en 2005 y 2006, respectivamente.
Aquí reaparecen Mann Offerat (presentado en "El Juego...") y Chico Panamá, Jill tiene un rol muy menor y el resto del cast (Sansón, Cosmo y Rubí) apenas aparecen en una viñeta y sin hablar. Pero el que se roba el protagonismo es un extraño, versátil y poderoso ser, que se autodefine como "un cerebro cuántico y un endoesqueleto de duratitanium maleable cubierto por una estructura de bioplásticos polímeros regenerables". No tiene nombre, pero pronto adopta uno: Dry Martini.
Esta historia es, sin dudas, la más reflexiva, tranqui y hasta poética de toda la saga. En "Paseando..." hay 15 páginas en las que Roco y Dry conversan y filosofan sobre la naturaleza humana y la "naturaleza" robótica, en "La Balada..." hay 28 páginas que narran la historia de Dry y nos brindan otra óptica acerca de todo lo sucedido desde "El Juego..." en adelante, y todo el tiempo aparecen reflexiones sobre la vida, la identidad, los sueños, la conciencia y la ciencia-ficción. El final es apocalíptico y termina con una frase de Vargas (o de Torres) sencillamente genial: "Escribo porque sólo cuando lo hago el mundo existe". Tremenda paradoja si pensamos que desde entonces no han vuelto a aparecer nuevas obras del autor valenciano... (AA) ☑

LAS OTRAS TORRES

La obra de Daniel Torres (nacido en Valencia el 20 de Agosto de 1958) va mucho más allá de Roco Vargas
Su primer personaje, Claudio Clueco, surgió en *El Víbora* a principios de los '80 y era una parodia ácida y violenta a los detectives del hard boiled norteamericano.
Luego vino *Opium*, el sofisticado villano de rasgos orientales que marcó su debut en la revista *Cairo*, de la editorial Norma en la que lleva más de 25 años de trabajo prácticamente ininterrumpido.
En el paréntesis entre dos tomos de la primera etapa de Vargas, el autor realizó la novela breve *Sabotaje!*, ambientada en el mundo del automovilismo.
Su siguiente creación, posterior al final del primer ciclo de Roco, fue *Tom el Dinosaurio*, surgido en el suplemento infantil del diario El País, al que luego paseó por otras revistas, libros y hasta dibujos animados.
Su extensa serie de historias cortas, *El Octavo Día*, tiene como narradores nada menos que a Dios y el Diablo, que no participan en los relatos, pero aportan (y mucho) al clima de la galardonada serie.
En 1998 Torres pergeña una serie fácilmente adaptable al formato de "ongoing" americana: *El Angel de Notre-Dame*, de la que realiza una sóla saga, dividida en dos álbumes.
En 2000, luego del regreso de Roco, uno de sus asistentes, el robotito Cosmo, comienza a protagonizar breves historietas humorísticas en la revista infantil *Dibus!*
Obviamente hay muchas historias cortas más, dispersas por innumerables revistas, entre las cuales conviene tener las que Norma reunió en los libros *Del Asesinato al Olimpo* (1981-1986) y *Textura Humana* (1988-1992), y por supuesto, esa gloriosa historieta corta del Spirit escrita por Alan Moore, tal vez lo más destacado del revival gestado en 1998 por la editorial Kitchen Sink. (AA)



LOS GRANDES HOMBRES PUEDEN DIVIDIRSE EN DOS CATEGORÍAS. ESTÁN AQUELLOS QUE SON LLAMADOS A FORMAR PARTE DE LA HISTORIA. HOMBRES Y MUJERES QUE, MÁS ALLÁ DE SUS HABILIDADES Y DEFECTOS, DEJAN DE SER MEROS TESTIGOS DE LOS ACONTECIMIENTOS PARA CONVERTIRSE EN PROTAGONISTAS, LÍDERES, PUNTOS DE REFERENCIA. EN EL OTRO GRUPO, ESTÁN AQUELLOS QUE SON LLAMADOS A FORMAR LA HISTORIA. PERSONAS QUE DEFINEN ELLOS MISMOS, CON CADA ACIERTO, CON CADA ERROR, EL TIEMPO EN QUE VIVEN. POR MUCHO QUE NO QUIERA, A ÉSE TIPO DE PERSONAS PERTENECE BRUCE BANNER, MÁS CONOCIDO COMO

THE INCREDIBLE HULK

POR ROBERTO PULIDO

PLANET HULK

"En el espacio nadie podrá escucharte gritar"

Los culpables

El tema de la responsabilidad que conlleva un gran poder ha sido poco explorado dentro de una serie de publicación regular. Más allá de la repetidísima frase del añorado Tío Ben, pocos escritores han decidido explorar lo que realmente significa ejercer un gran poder. Al menos, hasta hace unos años. Es que, contagiados por el "realismo" que tanto éxito le ha dado a la línea Ultimate ("cinematográfico" tendría que agregar pero me pica el ojo) el Universo Marvel parece decidido a incluir el impacto socioeconómico de la última invasión Skrull, o a trascendencia cultural que puede llegar a presentar la desaparición de un héroe icónico, en sus argumentos regulares. Dentro de este esquema, un ser tan volátil y fácil de manipular como Hulk termina por convirtirse en una peligrosa cuenta pendiente.

Debido a que su última pataleta casi destruye la ciudad de Las Vegas, los Illuminati, el grupo de operaciones encubiertas conformado por Iron Man, Reed Richards, Charles Xavier, Dr. Strange y Black Bolt, deciden tomar el toro por las astas y darle una solución final al caso Hulk. Con una excusa cualquiera, meten a Banner dentro de un satélite dañado que se revela como una nave interestelar. Para cuando el muchacho advierte la movida ya está en viaje al otro lado de la galaxia rumbo a una planeta deshabitado, donde podrá pastar en paz y soledad sin lastimar ni ser lastimado por nadie.

Esta no es la primera vez que los Illuminati (nom-

torar entre ellos se autodenominan de alguna manera) opera desde las sombras para contener futuras amenazas. Tras la guerra Kree-Skrull, Iron Man comprende que fue la desinformación lo que casi acaba con la humanidad toda. Cada supergrupo o banda mutante, tenía pequeñas piezas de información respecto del conflicto antes que estallara. Millones de vidas pudieron ser salvadas si hubiera existido una mejor comunicación entre los héroes. El plan original del cabeza de lata era crear una coalición que reuniera a todos y cada uno de los heroes de planeta para "juntar nuestros recursos y hacer las cosas como se deben". Las dificultades que tamaño proyecto presentaba hizo que el resto rechazara de plano la idea. Todavía no estaban dadas las circunstancias para la Iniciativa, pero reconocieron que compartir información podría ser muy beneficio para todos. Mal que mal, cada uno de ellos por separado manejaban los hilos de los grupos más poderosos de la Tierra: Xavier y sus mutantes, Black Bolt y los Inhumanos, Namor y el Reino de Atlantis, etcétera. Desde el anonimato, los Illuminati previnieron una nueva guerra por el Guantelete del Infinito, frenaron los animos guerrilleros de Marvel Boy, calmaron las ansias destructivas del Beyonder, entre otras hazañas varias. Cuando la furia de Hulk provoca 26 muertes en Las Vegas, las grandes mentes de la Tierra, sus amigos y colegas, no pueden pensar en una solucion mejor que el destierro. Claro que, error de navegación mediante, el Gigante Esmeralda termina en Sakaar, un planeta donde los habitantes son tanto o más poderosos que él.

En simultaneidad cronológica, estalla el Acta de Registro SuperHumano y los héroes deben decidir de qué lado de la ley estarán. La interna llega hasta los Illuminati, quienes deciden seguir cada uno su camino. Solamente Iron Man y Richards formarán parte activa de *Civil War*, mientras que el resto decide mantenerse al margen. Dudemos un poco: si, Banner estaba fuera de control y era un peligro mortal; sí, alguien debia hacerse cargo de la situación. Pero, ¿y si su expulsión del planeta fue motivada por algo más? ¿Qué pasaba si él decidía ponerse en contra del Acta? ¿Cómo nivelaria eso la balanza de poder?

Exilio

En *Incredible Hulk n°93* (Abril 2006) la nave que transporta a nuestro héroe cae en Sakaar, debido a un desperfecto en los circuitos de navegación. A partir de acá se sucede una saga que pretende reconstruir toda la mitología del personaje: traicionado por sus amigos, en un planeta hostil con gente que iguala y hasta supera su mítica fuerza, necesitado de crear nuevos lazos y fraternidades, Hulk está totalmente desplazado de su elemento pero más héroe que nunca. Su carácter, su ira, todo su poder se encauza al encontrar este mundo dominado por la dictadura del Rey Rojo y su despótica familia. A millones de años luz de su hogar natal, Hulk se descubre héroe una vez más.

Sakaar es un mundo desértico dominado, como dije, por el caprichoso Rey Rojo. Las luchas en la Magna Arena constituyen su principal diversión: gladiadores de los diferentes puntos del universo son obligados a enfrentarse a muerte para satisfacer su sed de sangre. Al principio, Hulk debe probar su mal humor contra un Caravanthus Mazorus, una criatura bastante similar a un pulpo de tierra. La batalla es cruenta, el viaje interestelar y la propia atmósfera del planeta debilitan a Hulk que, de no ser por la asistencia de Miek, seguramente no habría sobrevivido. El propio Rey Rojo, intrigado por la ferocidad del desconocido, decide presentar armas. Como resultado ambos combatientes terminan con sendas cicatrices en el rostro, a partir de ése momento Hulk es rebautizado Cicatriz Verde. Durante esta secuencia, hace su aparición Caeira, la teniente del Rey Rojo.

Fiel al modelo de esta saga (el film *Espartaco* de 1960), la mole verde es llevada a una "escuelita de gladiadores" en donde lo entrenarán, aceitarán y acondicionarán para que pueda brindar un buen espectáculo a la hora de morir. También le implantan un disco de obediencia que, como la palabra lo indica, es un disco y es de obediencia. Como son muchos y la escuela tiene pocas vacantes, los obligan a luchar hasta que sólo quedan siete guerreros en pie. El entrenamiento y posterior trabajo de gladiador consiste en darse de madres con cuanto bicho / criatura / engendro les pongan en frente. El team de Hulk, los Warbound, está conformado por el antes mencionado

I'VE MET THIS MONSTER BEFORE, NIGHTCRAWLER WHAT WAS HIS NAME?
HE'S CALLED THE HULK MEPZIBAH.
YES, HULK. I HOPE YOU HAVE A PLAN.
OR THIS HULK WILL KILL US ALL.
THANK YOU, MADROX.
YOU SHOULD GO INSIDE AND HELP CHARLES WITH THE WOUNDED. YOUR DUPLICATES ARE OF FAR MORE USE THERE THAN AGAINST THE HULK.
GEE. THANKS. YOU REALLY KNOW HOW TO MAKE A GUY GLAD HE RESCUED YOU.

Miek, Lavin Skee y Elloe (antiguos integrantes de la Guardia Imperial, traicionados por el Rey), Hiroim (un Sombra, algo así como un ser que vive para el silencio y la meditación), un Brood (no hay nombre, no hay reino, no hay nada) y Krog, un ser de piedra con similar carácter.

Dicen que no hay nada más estimulante que ver morir a otro hombre (criatura, en este caso). Cada batalla hace que Hulk y sus compañeros estrechen amistades, lazos, se vuelvan hermanos aún sabiendo que pronto deberán matarse el uno al otro. Para los rebeldes de Sakaar, todo poder hegemónico crea su contrafuerza. La llegada de un extranjero como Cicatriz Verde es el signo de esperanza que esperaban. Pero él no está interesado en revueltas por libertad o justicia. Todavía. Elloe, la guerrera cuyo padre fue asesinado por el Rey, es descubierta como un miembro de la contra-fuerza y enviada a prisión. El Rey Rojo comienza a obsesionarse con Hulk y sus amigos, en la Arena les tiende una trampa de la que apenas salen enteros. Salvo el Capitán Skee, quién sacrifica su vida por los demás. Mientras tanto, le informan al Rey que un nuevo extranjero ha llegado del cielo. En la oscuridad de la mazmorra, cada guerrero cuenta una historia en honor a los caídos; saben que al despuntar el alba todos morirán en batalla.

La fama de Cicatriz Verde ha ido creciendo, se ha enfrentado al Rey (y vivido para contarlo), ha derrotado a cuanta amenaza le han puesto en frente. Su popularidad supera incluso al "amor" (temor) que los habitantes sienten por su monarca. Desde el más adinerado esclavista, hasta el más pobre esclavo, todos idolatran al gigante esmeralda. Debe morir. En la Magna Arena, el oponente es el ex-tranjero que habia caído del cielo, el Silver Surfer. Se revela que el Surfer, vagando por el Universo, cae a través de un portal hasta llegar a Sakaar. Temporalmente debilitado por la atmósfera del pla-neta, los esbirros del Rey le implantan un disco de obediencia y lo preparan para asesinar a Hulk. Claro que esto no sucede: si bien ambos están obligados a pelear, Hulk logra destruir el disco de obediencia de su rival, quien libera todo su verdadero poder. En pago por el favor, el Surfer destruye todos los discos de cada uno de los habitantes de Sakaar. No más esclavos. En la Tierra, Peter Parker le revela al mundo que

...s de Spider Man desde ... quinteto

A partir de este momento, Hulk y sus compañeros se vuelven fugitivos y libertadores. Comienzan un periplo servicial por el planeta, en el que descubren las consecuencias del poder despótico del Rey, la miseria en que está sumida el pueblo y la violencia imperante. Miek descubre que su hogar ha sido arrasado y decide plantar venganza. Tras liberar a sus hermanos, el insecto es coronado Rey. La bravura del grupo de guerreros inspira a los rebeldes, se forman focos de resistencia en diferentes puntos, la guerra es total. Caeira observa atónita cómo el Rey Rojo deja caer una serie de bombas sobre un poblado entero en un intento desesperado por acabar con el Gigante Esmeralda. La jugada le va en contra: el extranjero sobrevive y lo desafía públicamente. Además, su mayor general, Caeira, se le ha unido.

Los preparativos para la última batalla contra el Rey Rojo ocupan los episodios finales de "Planet Hulk". Mientras el Capitán América se rinde, Cicatriz Verde alcanza la victoria definitiva. En la Magna Arena, y ante todo el pueblo, Hulk es coronado Rey de Sakaar. En la intimidad, se revela Bruce Banner ante Caeira y ella decide entregarse a Hulk como su reina. A millones de años luz de su hogar natal, Hulk ha encontrado la paz y tranquilidad que siempre buscó.

Pero el pasado es una herida que no deja de sangrar.

Miek no quiere que Hulk olvide la traición de los Illuminati. Le muestra la nave con la que llegó a Sakaar y el video grabado por sus "amigos", en donde se disculpaban por enviarlo lejos de todo lo que él conocía y amaba. Hulk no está interesado, Caeira espera un hijo suyo, ya encontró la paz, nada más importa. Hasta que una bomba arrasa con toda la ciudad.

WORLD WAR HULK

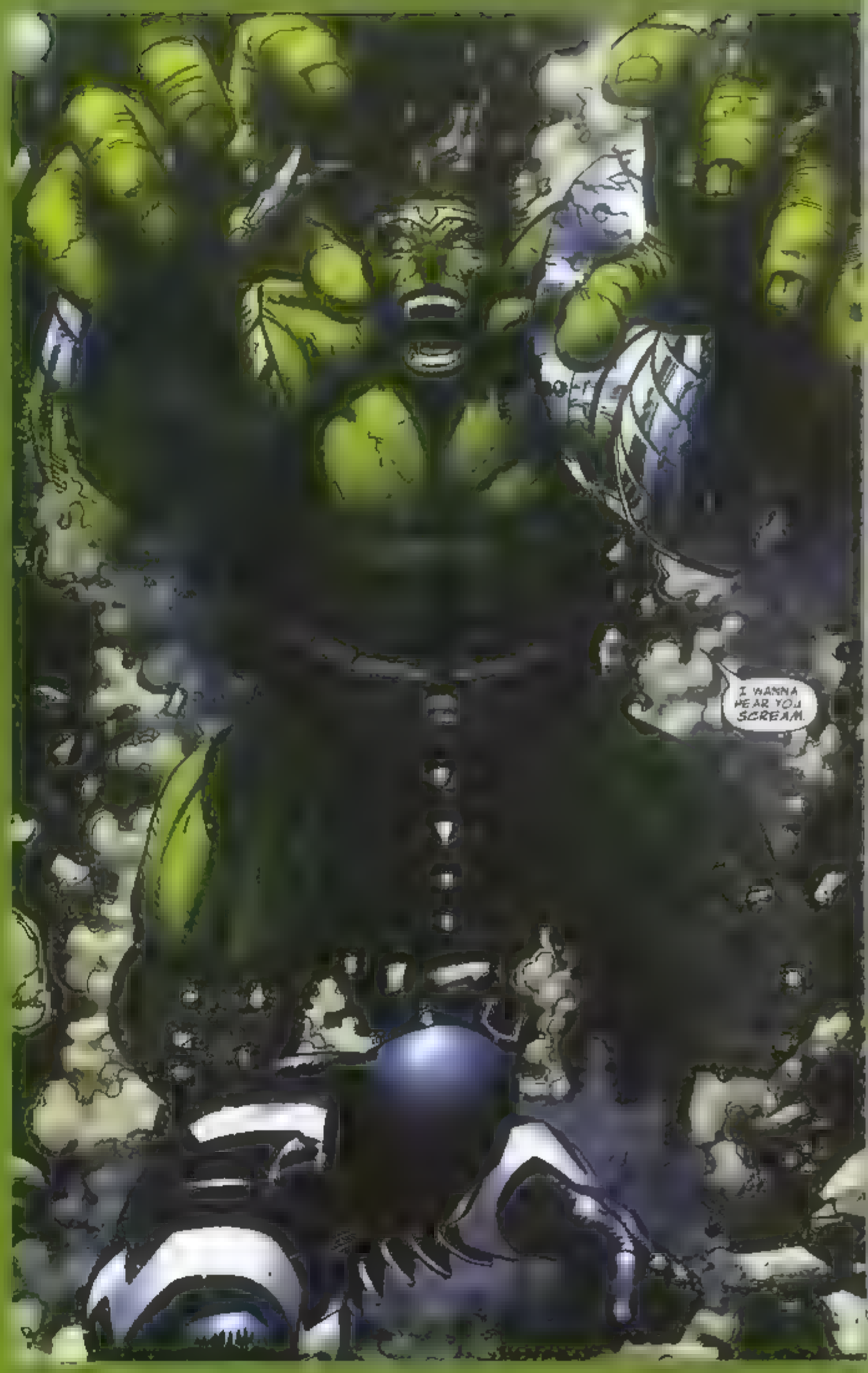
"Quiero escucharte gritar"

Toda acción tiene su reacción

La comunidad superheroica está diezmada. Tras la guerra civil y la muerte del Capitán América, reina una pesada atmósfera de desconfianza y miedo entre quienes han jurado proteger al mundo de cualquier amenaza. En este panorama de incertidumbre, una inmensa nave oscurece el cielo de New York. Hulk ha vuelto. Tras tomar posesión de todos los satélites de comunicación, le informa el mundo sobre la traición de sus "amigos", su estadía en Sakaar y los ínfimos instantes de felicidad hasta que la bomba nuclear, oculta en la nave que lo transportaba, estalla y termina con la vida de su esposa e hijo, junto con la de millones de otros habitantes. Los Illuminati le arrebataron todo lo que amaba, otra vez. Tienen 24 horas para evacuar la ciudad y entregarle a los responsables, de lo contrario... y deja caer el cuerpo moribundo de Black Bolt.

Mientras todos los héroes, sin distinción ideológica, ayudan a la evacuación, Reed Richards y Tony Stark visitan a Sentry, probablemente el ser humano más poderoso del universo y el único capaz de detener a Hulk. Claro que además es un agorafóbico esquizofrénico con miedo de su propio poder.

Terminada la evacuación, Iron Man acepta ante el mundo entero su responsabilidad en lo ocurrido y es el primero en luchar, y caer, ante Hulk. La lista sigue con los Fantastic Four, algunos X-Men, el General Ross y varios otros héroes. Nada parece poder detener a Hulk y sus guerreros. Korg le advierte a Cicatriz Verde que, de seguir luchando, no serán mejores que los Illuminati y que el pueblo terminará por verlos como monstruos. Pero



Miek le hace ver que hay muchísima gente en New York harta de los héroes y su discurso, miles de personas que se acercan en masa al Madison Square Garden (ahora transformado en una réplica de la Magna Arena) en apoyo del gigante. A los héroes derrotados, se les implanta un disco de obediencia y se los obliga a luchar como gladiadores. A todo esto, el Sentry observa la destrucción de sus amigos, incapaz de salir de su casa.

No todos los héroes están en contra de Hulk: los Campeones (Hércules, Ángel y Namora) han decidido unirse a la causa. Comandados por Amadeus Cho, un niño de 14 años, el séptimo ser humano más inteligente del planeta, localizan al gigante y le ofrecen su ayuda. Pero Hulk no necesita a nadie, ni a los viejos amigos ni a los nuevos. Nada parece calmarlo. Rick Jones hace su entrada triunfal y le cuenta sobre la muerte de Steve Rogers. Cuando parece que las palabras de Jones van a surtir algún efecto, Miek lo obliga a callarse y el Dr. Strange, utilizando el poder del demonio Zom, ataca.

A pesar de toda la destrucción, Hulk no ha dejado que ningún civil salga herido. Él no quiere venganza sino justicia. Son los Illuminati quienes deben pagar y así lo hace, al obligarlos a enfrentarse unos contra otros. Strange doblega a Black Bolt y Richards está a punto de asesinar a Tony Stark. La gente brama por sangre y Miek le pregunta a su amigo qué decisión tomará. Hulk, como Julio César, baja el pulgar.

Cuando todo parece perdido, el Sentry logra superar sus miedos y decide liberar todo su poder contra Hulk. La batalla entre los dos titanes hace temblar la tierra

m sma bajo sus pies. Tal es el poder que ambos contrin cantes liberan que terminan convertidos en sus ("débiles") alter egos humanos. Sentry debe agradecerle a Hulk: por primera vez, ha podido sacarse de encima toda la pesada carga de su poder sin remordimientos; por primera vez, ha encontrado la Paz (Boliv a).

Bruce está decidido a entregarse pero Miek, enfermo de ira, intenta obligarlo a transformarse en Cicatriz Verde. Rick Jones intenta impedirlo y es asesinado por el insecto. Esto despierta una vez más a Hulk quién acaba con la criatura. Antes de morir, Miek confiesa haber activado la bomba nuclear oculta en la nave de los Illuminati. Lo hizo porque, para él, Hulk es el Destructor de Mundos profetizado por su pueblo y como tal no debía quedarse en Sakaar y vivir en paz, debía perpetuar el círculo vicioso de la venganza. Totalmente descontrolado por la furia, Hulk se vuelve una amenaza para el mundo entero y el pide a los héroes que lo detengan. Stark, que ha recuperado el control de sus saté ites de posición global, logra frenar a la mole verde con una poderosa descarga de energía.

Hulk, después de un año de angustiosa existencia, obtiene su merecido descanso. S.H.I.E.L.D. se encarga de llevar el cuerpo de Bruce Banner a una prision secreta y los Warbound no se resisten a ser encarcelados.

En un páramo desierto a millones de años luz de d stancia, desde las ruinas de Sakaar, emerge Skaar, el hijo de Hulk.

RED HULK

"Esto me va a encantar"

A 100 millas al suroeste de Odessa, en Rusia, es encon trado el cuerpo sin vida de Abomination. El Doc Samsom, quien investiga el caso, determina que su agresor lo golpeó hasta desfigurarlo y luego le disparó cinco veces con un arma especialmente diseñada por S.H.I.E.L.D. Los rastros de radiación gamma alrededor del cadáver no dejan dudas: todas las pistas apuntan a Hulk como el asesino. Pero Banner no se ha movido de su celda de máxima seguridad en el Desierto de Mojave.

Iron Man ordena realizar un inventariado de todas las armas pero dicho archivo, junto con toda la información acerca de Hulk, ha sido borrada por un virus informático. Y antes de que puedan determinar quién, un Hulk de color rojo ataca y destruye el Hellicarrier. Nadie conoce la identidad detrás de este gigante escarlata, pero es inteligente, impiadoso, sádico y tiene una agenda secreta que planea seguir hasta las últimas consecuencias. Además, Rick Jones no ha muerto sino que ha sido transformado en la nueva Abominación. Esa es la premisa principal de la nueva serie del personaje que apareció una vez finalizada "World War Hulk", obra de Jeph Loeb y Ed McGuinness.

Mientras esto ocurre, Amadeus Cho y Hércules continúan con su guerra contra el mundo entero. Hasta ahora, se han encargado de la familia: derrotaron al conflictivo dios de la guerra Ares y actualmente se encuentran asistidos por Atenea, quien los embarca en una cruzada que tiene directa relación con la "Secret Invasion" de los Skrull. Estas historias ocurren dentro de *Incredible Hulk* (que ha sido rebautizada *Incredible Hercules*), obra de Greg Pak (el ideólogo de "Planet" y "World War") y Fred Van Lente como guionistas y los dibujos de Khoi Pham y Rafa Sandoval. Sin dudas, nadie daba ni diez centavos por una serie protagonizada por el iracundo segundón que siempre fue Hércules pero, para sorpresa de propios y extraños, se ha revelado como una de las mejores colecciones de la actual Marvel. En menos de cinco números, Pak y Van Lente han sabido crear todo un microcosmos de situaciones y diálogos muy recomendable para cualquier fanático de las buenas historias de héroes.

Sobre el Hulk Rojo, poco y nada ha ocurrido en los tres numeros que tiene la serie en la calle. Habrá que esperar...

Y mientras que esperamos el regreso del amado Gigante Esmeralda yo me pregunto: ¿Listo? ☑

EDWARD NORTON

LIV TYLER

WILLIAM HURT

HULK

EL HOMBRE INCREÍBLE

GRAN EXITO SOLO EN CINES

VERSIÓN DOBLADA Y SUBTITULADA

www.incrediblehulk.com www.uip.com.ar

THE INCREDIBLE HULK, THE MOVIE © 2008 MVL FILM FINANCE LLC. THE HULK CHARACTER TM & © 2008 MARVEL ENTERTAINMENT

Sólo apta para mayores de 13 años

Vodoo Child

HERE'S A LITTLE SONG WE WAS ALL BRAINWASHED WITH; REMEMBER THIS OLDIE BUT GOODIE?
...BUT FIRST,
...'SCUSE ME WHILE I KISS THAT POLICE OVER THERE!...

Publicada por:
Penguin USA

Fecha de Publicacion:
1995

Autores:
Martin Green y Bill Sienkiewicz

HISTORIA Por zarpado, por haber sabido abrevar de los clásicos y luego despegar hacia el infinito con su propio estilo, por su vuelo poético genial y vanguardista, Bill Sienkiewicz probablemente sea el Jimi Hendrix del Noveno Arte. O sea que cuando Martin Green (escritor, historiador y productor de discos) lo convocó para ilustrar la novela gráfica que hoy nos ocupa, demostró un olfato difícil de igualar.

A lo largo de sus 132 páginas, *Voodoo Child* nos narra la vida de James Marshall Hendrix, mil veces más conocido como Jimi Hendrix, el as de la guitarra que llegó a la cima del mundo del rock a fines de los '60 y murió poquísimo tiempo después. Pero la biografía no es lineal y, con Sienkiewicz en el medio, tampoco podía serlo.

La novela propone un cóctel entre la vida, las letras y la música de Hendrix que seduce incluso a quienes no sean fans del genio de Seattle. Los tramos de las letras se cuelan entre las anécdotas de la infancia, la juventud y la –breve- vida adulta de Jimi, y el virtuosismo descontrolado de su música se ve plasmado en las más de 900 viñetas dibujadas por Sienkiewicz quien, fiel a su estilo, combina innumerables técnicas pictóricas y maneja milimétrica y rockanroleramente el ritmo del relato.

El impacto visual y el despliegue majestuoso de colores, texturas y tipografías no se hacen esperar: la novela arranca con todo, con la secuencia en que Jimi muere en Londres el 18 de Septiembre de 1970. Luego asistimos a su nacimiento, a su infancia marcada por las carencias y los sueños y ya para cuando el Jimi adolescente obtiene su primera viola, la cosa empieza a crecer y a estallar. Su paso por el ejército y su primera vez en el amor son secuencias particularmente bien resueltas, pero todo queda opacado cuando Jimi inicia su carrera profesional como músico y empiezan a sucederse las anécdotas que le dieron base al mito. Obviamente están la famosa pelea con Pete Towshend (líder de The Who) en el festival de Monterrey, su legendaria actuación en Woodstock y sus famosos problemas con la justicia. Pero hay más.

Otro de los aciertos de *Voodoo Child* es el trabajo en torno al contexto histórico en que se desarrolla la vida de Hendrix. Fueron 27 años turbulentos, en los que pasó de todo y en los que la sociedad, la política y la cultura de los EEUU se transformaron por completo. La rebelión de los jóvenes, el rock, las drogas, las luchas de las minorías raciales... todo eso fue noticia entre 1942 y 1970 y Hendrix tenía que ver con todo eso. La habilidad que pelan Green y Sienkiewicz para documentar ese clima en la novela gráfica es sencillamente pasmosa.

Y por si le faltara algo, *Voodoo Child* se editó junto con un CD, con grabaciones caseras realizadas por el propio Hendrix y que nunca antes habían salido a la luz. Son versiones rarísimas de seis de sus composiciones, una curiosidad comparable al cuaderno de bocetos de un dibujante, donde vemos sus garabatos y bosquejos previos a la historieta luego publicada.

Jimi Hendrix, rey de la electro-psicodelia hecha canción, y Bill Sienkiewicz, prócer de la revolución que upgradeó al comic en los '80, nacieron para zapar juntos. Y en *Voodoo Child* sus universos creativos se encuentran y se ensamblan más allá de tus sueños más limados. **(Andrés Accorsi)**

DIJO SIENKIEWICZ:
"Un libro sobre Jimi Hendrix, ¿qué mejor oportunidad para zarparse? Yo sentía que el comic podía funcionar como metáfora de la música y me entusiasmaba la idea de zarparme mal, pero que la historia funcionara bien. Lástima que el editor no quería algo tan arriesgado, con lo cual el libro, si bien me enorgullece, terminó por ser un 60% de lo que yo me imaginaba que podría haber sido"

COMIX TRIP

LA HISTORIETA ES UN VIAJE DE IDA

PÁG. 50 [illegible] / [illegible].
PÁG. 52 [illegible] / [illegible]
PÁG. 55 [illegible]: [illegible] / [illegible]
PÁG. 59 [illegible] / [illegible]
[illegible]

El CUMPLE de MIRIAN

Por: Ariel López V.

EL LUNES ME ENCONTRÉ CON MIRIAM. HACÍA MUCHO QUE NO LA VEÍA. (¿ÉSTA ERA MIRIAN PÉREZ O MIRIAM CARRIZO?)

hola Roberto! ¿te acordás que este Sábado es mi cumple, No?

CLARO

¡Si! Todos van a estar disfrazados!

...Disfrazado... ¿Como de Batman?

¡No! de Batman va a ir Pupi!! JA JA JA Ja Ja Ja

YO NO LO RECORDABA, PERO MIRIAM ESTABA BUENÍSIMA. Y ÉSTA SERÍA UNA BUENA OPORTUNIDAD PARA REGALARLE UNAS FLORES Y UNOS MIMOS

Que bueno, venite disfrazado

¡DISFRAZADO!

PUPI ERA GAY. NO ESTABA QUEDANDO, PRECISAMENTE, COMO UN MACHO GANADOR!!

Ja Ja Ja Claro! de Batman NO!

IGUAL, ODIABA LOS DISFRACES DE BATMAN
PERO MAS ODIABA DISFRAZARME!!

¿es un Baile de Disfraces?

No! es mi cumple! pero hay que ir DISFRAZADO

¡menos mal!

CON LO QUE ODIO BAILAR, UN BAILE DE DISFRACES
HUBIESE SIDO DOBLEMENTE TRÁGICO!!
PERO HABÍA QUE HACERLO POR ESAS
PIERNITAS DE CARAMELO...

Estoy Re entusiasmada con esta Fiesta! hace booocha que la vengo organizando y..

ME HABLABA Y YO NO PODÍA SACARLE LA
MIRADA DEL ESCOTE... Y NO RESISTÍ MAS

¿Y vos vas a estar sola?

No, es mi cumpleaños, Van a ir todos mis amigos!

YA CASI LA TENÍA... A VER CON ESTA "SUTIL" INDIRECTA...

¡Aha'!.. Podríamos disfrazarnos de Romeo y Julieta!!

¡No puedo, Ya le prometí a mi Novio que voy a ir de Conejita de Playboy

HASTA AHI HABÍA LLEGADO MI ELABORADA ESTRATEGIA
Y LO PEOR ES QUE YA TENÍA A SU HUGH HEFNER...

Bueno ¿nos vemos el sábado?

¡CLARO!

PENSÉ EN INSISTIR E INVOCAR A CUPIDO
DISFRAZADO DE ROMEO - PERO ME ARREPENTÍ !!

pupi!

¡Santas coincidencias, Batman!

www.disparATe.com.ar

POLLITOS

UNA HISTORIA FELIZ...

ESTO PASÓ UNA VEZ

QUIEN TRABAJA EN UNA OFICINA EN CAPITAL...

...Y MÁS ESPECIFICAMENTE LE PASÓ A JERONIMO ...

UH?

...Y TODO ERA GRIS HASTA QUE LLEGÓ ELLA ...

...Y JERONIMO PERDIÓ LA CABEZA...PERO...

¡EH!

CUANDO SE ACERCABA A ELLA...

SE CONVERTÍA EN UN POLLO ...

PERO UN DÍA EL POLLO SE HARTÓ...

GRRR

...Y UN DÍA DE ESOS...

?

¡¡CHANTE!!

...Y COMO TODA HISTORIA QUE SE TILDE DE FELIZ ...

ESTA TIENE UN FINAL FELIZ...

CUANDO ELLA LO VIÓ... CAMINANDO DECIDIDO...

¡!

NO SE PERCATÓ ELLA QUE SE HABÍA VUELTO UN POLLO...

COSA MUY COMÚN CADA VEZ QUE EL PASABA CERCA...

...POR QUE REALMENTE TENÍA COSAS PARA DECIRLE...

DESDE EL PRIMER DÍA QUE LO VIÓ...

AL PRIMER DÍA QUE EMPEZÓ A TRABAJAR...

EN ESA OFICINA ...

EN CAPITAL...

Ciudad de Torgau

25 de Abril

1945

CAMARADAS

¡HAILT!

TRANQUILO, TOVARISCH.

SÓLO ESTAMOS BROMEANDO.

HACE CINCO DÍAS TOMAMOS NUREMBERG.

MI GRUPO TENÍA QUE BUSCAR A LOS VOCHES QUE QUEDASEN OCULTOS, PERO CON LA NOCHE LAS COSAS... SE COMPLICARON.

¡HE! DIME ESO A MÍ.

HACE UNA SEMANA VIVÍA TRANQUILO EN MI HERMOSA KIEV, HASTA QUE EL IMBÉCIL DE MI CUÑADO INSISTE CON QUE NOS ALISTEMOS. "¡YA CASI TERMINA, KOSHEI!" DICE.

"Y ESTÁN PAGANDO MUCHOS RUBLOS A LOS QUE QUIERAN CAMINAR ENTRE LOS RESTOS Y PRACTICAR PUNTERÍA CON LOS OTTOS Y LOS FRITZ".

Y AQUÍ ME VES. HACE UNA SEMANA QUE ESTAMOS ASÍ, ESPERANDO VER QUÉ SUCEDE A CONTINUACIÓN. REALMENTE CREÍMOS QUE SERÍA DIFERENTE.

¿Y TÚ DE DÓNDE ERES?

NO. NO LO HACEN.

¿LONG ISLAND, EH? HE, NO TENGO IDEA CÓMO DEMONIOS ES LONG ISLAND PERO IMAGINO QUE ANTES DE VENIR AQUÍ ESTABAS HARTO DE SUS CALLES...

...Y AHORA NO PUEDES EVITAR RECORDARLAS COMO UN LUGAR MARAVILLOSO...

LONG ISLAND...

¿E-ELLOS... NO ENTIENDEN... INGLÉS...?

ELIZABETH. SE LLAMA ELIZABETH...

AL DESPEDIRNOS DIJO QUE ME AMABA... YO SOLÓ LA MIRÉ...

CUANDO REGRESE LE PROPONDRÉ MATRIMONIO.

PERO HEY, SUFICIENTE DE MÍ. CUÉNTAME ALGO ENTRETENIDO, POR FAVOR; ME ESTÁ VOLVIENDO LOCO PENSAR SIEMPRE LO MISMO.

¿ALGÚN BOMBÓN TE ESPERA EN CASA CON EL PASTEL HUMEANTE EN LA VENTANA? HE HE...

HE HE. CREO QUE SERÍA POSIBLE... SI NO LA MATAS DE UN INFARTO PRIMERO, CAMARADA.

QUÉ...

CREO QUE SE CAE DE MADURO ¿NO? ANDA; LA NOCHE SIEMPRE ES LARGA...

RELÁTANOS DE UNA VEZ TU EXPERIENCIA...

CUÉNTANOS, VAMOS. CUÉNTANOS...

¿TU CÓMO MORISTE?

FIN

¿Niña? ¿Niñita?

¿Qué haces sola en este lugar?

¡A estas horas!

Creo que me perdí, Señor.

¡Oh sí, sin dudas estás perdida!

No hay nadie en millas a la redonda.

Nadie te oiría si gritaras.

Es que peleé con mi padre y mi casa se quemó y me fui.

Ah, dime...

¿Te gustaría venir a mi casa?

Te daré una paleta.

Es que...

..no sé...

...no es bueno hablar con extraños.

Pero...

...tu también eres una extraña para mí, ¿no es verdad?

Y, sin embargo, yo hablo contigo.

Ah, está bien...

...si no quieres...

Señor, perdóneme.

Iré.

Bien.

Verás que nos divertiremos.

¿Te gustan los escalpelos?

¿Los qué?

No importa. Ya los verás.

¡Ah!...no... no ¡Ayyyyy!

¡No, por favor...!

¡Nooooarghhh...!

¡Grita, grita cuánto quieras! ¡Nadie vendrá ¡Nadie! Ja ja jaa...

¡Ahhh...! Unhgh... gk...

Agk...

UNDERCOMICS 08

19 Y 20 DE JULIO

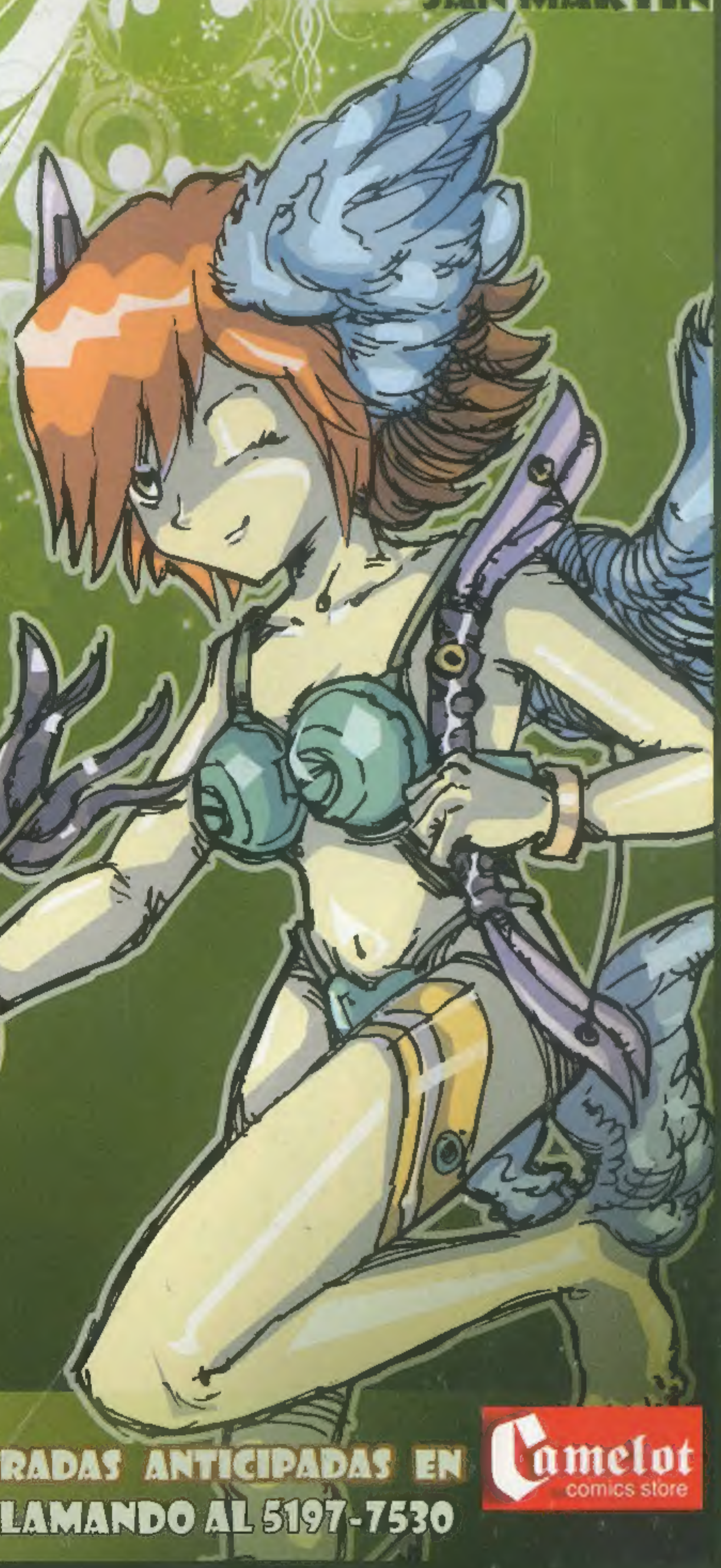
WWW.UNDERCOMICS08.ES.TL

ESCUELA EE.UU.
CARRILLO AL 2500
ESQUINA RAMON FALCON
SAN MARTIN

- STANDS
- PROYECCIONES
- CHARLAS
- TORNEOS
- COSPLAY
- INVITADOS

DE 12 A 21HS

ENTRADA
$5



CHAOS

ENTRADAS ANTICIPADAS EN
O LLAMANDO AL 5197-7530

Camelot comics store

BRENDAN FRASER JET LI

DESENTIERRA MILES
DE AÑOS DE AVENTURA

LA

MOMIA

LA TUMBA DEL EMPERADOR DRAGÓN

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA A SOMMERS COMPANY/ALPHAVILLE PRODUCTION A ROB COHEN FILM BRENDAN FRASER JET LI "THE MUMMY": TOMB OF THE DRAGON EMPEROR" MARIA BELLO
JOHN HANNAH RUSSELL WONG LIAM CUNNINGHAM LUKE FORD ISABELLA LEONG AND MICHELLE YEOH MUSIC BY RANDY EDELMAN SANJA MILKOVIC HAYS
JOEL NEGRON KELLY MATSUMOTO NIGEL PHELPS SIMON DUGGAN ABC CHRIS BRIGHAM SEAN DANIEL JAMES JACKS STEPHEN SOMMERS ROB DUCSAY
ALFRED GOUGH & MILES MILLAR ROB COHEN SOUNDTRACK ON VARÈSE SARABAND A UNIVERSAL PICTURE
© 2008 UNIVERSAL STUDIOS

EN CINES 31 DE JULIO

VERSIÓN DOBLADA
Y SUBTITULADA

www.themummy.com www.uip.com.ar